LA PRIMA RIVISTA ITALIANA dedicata a PlayStation®2 e PSone®

SUPER CONSOLE

Jak & Daxter

Il primo gioco **PS2** della **seconda generazione**

Xenosaga

Da **SquareSoft** a **Namco**, passando per PS2

Maximo

Capcom reinventa **Ghosts 'n Goblins**

Anteprime

Onimusha 2
Stuntman • Drakan
Tony Hawk's Pro Skater 3
Top Gun Eras • SSX Tricky
Splashdown • Herdy Gerdy
State of Emergency • GTA3
Baldur's Gate: Dark Alliance
Legacy of Kain: Soul Reaver 2
This is Football 2002 • Airblade

Recensioni

NBA Street • Red Faction
ATV Offroad • Fur Fighters

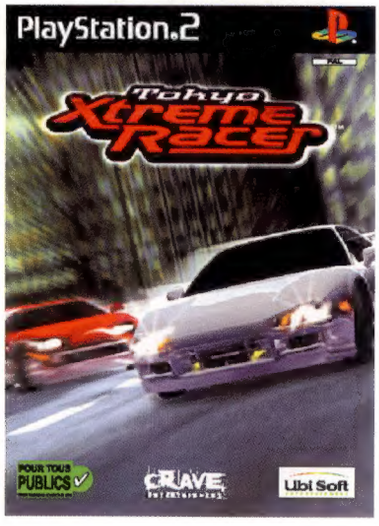
L'ultimo capolavoro di Polyphony Digital fa il proprio arrivo in Occidente

GRAN TURISMO®3

THE REAL DRIVING SIMULATOR

LUGLIO/AGOSTO 2001
83
ISSN 1126-3652
Gruppo Editoriale FUTURA
Lire 7.900
Sped. in abb. post. - 45% art.2 comma 20/B Legge 662/96 Filiale di Milano

TOKYO XTREME RACER - LA TUA AUTO, LA TUA CORSA, IL TUO ONORE



Entra nell'universo underground delle gare illegali! Lanciati a folle velocità sulle autostrade di Tokyo a più di 320 km/h e sfida altri 400 piloti ciascuno con il proprio stile di guida. Per diventare il dio della strada, attrezza il tuo bolide con oltre 200 accessori e usa il tuo logo personale.

Non ci sono regole, non ci sono leggi...
Una cosa sola conta: essere il più veloce!

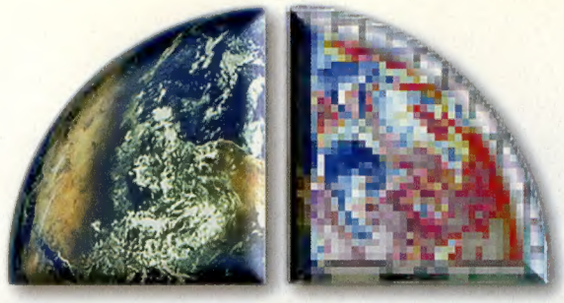
PlayStation.2 Genki CRAVE ENTERTAINMENT next game www.nextgame.it Ubi Soft

"PlayStation" and "PlayStation 2", are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved. Made in Austria. Tokyo Xtreme Racer(tm) © 2001 Genki Co., Ltd. All rights reserved. Published and distributed by Crave Entertainment, Inc. under license from Genki Co., Ltd. Tokyo Xtreme Racer, Crave Entertainment and the Crave Entertainment Logo are either trademarks or registered trademarks of Crave Entertainment, Inc. in the United States and other countries. All other trademarks and copyrights are the property of their respective holders. Co-published by Ubi Soft Entertainment and Crave Entertainment, Inc. under license from Crave Entertainment, Inc. / PEGI

WORLD GAMES

NOLEGGIO E VENDITA
COMPUTER
VIDEOGIOCHI
CONSOLE

Via F. Cavallotti, 130/9
41049 SASSUOLO (MO)
Tel./Fax 0536 - 88.33.51



Vendita per corrispondenza telefonando **subito** allo
0536/88.33.51 o allo
0522/40.60.68 oppure
E-mail: worldgames@sirnet.it
Contattateci per titoli non in **listino !!!**
Importazione e Distribuzione console, accessori e videogames **originali** da U S A e J A P

GRAFICA: Main Street - Modena Tel. (059) 36.66.26 http://www.mainstreet.it

WORLD GAMES

CONTATTATECI PER TITOLI NON IN LISTINO !!!

PLAYSTATION 2

007 THE WORLD IS NOT ENOUGH	PAL	119000
24 ORE LE MANS	PAL	109000
7 BLADES	PAL	109000
AQUA AQUA WETRIX 2	PAL	89000
ARMORED CORE 2	PAL	109000
CRAZY TAXI	PAL	109000
DARK CLOUD	PAL	109000
DEAD OR ALIVE 2	PAL	109000
DINASTY WARRIORS	PAL	99000
ESPN NBA 2 NIGHT	PAL	109000
ESPN X SNOWBOARDING	PAL	109000
ETERNAL RING	PAL	109000
EVERGRACE	PAL	109000
EXTERMINATION	PAL	109000
FANTAVISION	PAL	89000
FIFA 2001	PAL	109000
FORMULA 1 2000	PAL	109000
FORMULA 1 RACING	PAL	79000
FORMULA ONE 2001	PAL	109000
GRAN TURISMO 3	PAL	109000
GUNGRIFFON BLAZE	PAL	109000
GUNSLINGER	PAL	109000
IL LIBRO DELLA GIUNGLA	PAL	109000
INT. TRACK'N FIELD 2000	PAL	109000
INT.SUPERSTAR SOCCER	PAL	109000
KESSEN	PAL	119000
KLONOA 2	PAL	109000
KNOCKOUT KINGS 2001	PAL	99000
MADDEN 2001	PAL	119000
MDK 2	PAL	109000
MIDNIGHT CLUB STREET RACER	PAL	109000
MOTO GP	PAL	109000
NBA LIVE 2001	PAL	99000
ONI	PAL	109000
ONIMUSHA	PAL	119000
ORPHEN	PAL	109000
PAPERINO	PAL	109000
RAYMAN 2 REVOLUTION	PAL	109000
READY 2 RUMBLE - ROUND 2	PAL	89000
RED FACTION	PAL	119000
RIDGE RACER V	PAL	109000
RUGBY 2002	PAL	119000
RUNE:VIKING WARLORD	PAL	109000
SHADOW OF THE MEMORIES	PAL	109000
SILENT SCOPE	PAL	109000
SKY ODYSSEY	PAL	109000
SMUGGLER'S RUN	PAL	99000
SSX	PAL	119000
STREET FIGHTER EX 3	PAL	109000
SUMMONER	PAL	109000
SUPER BUST A MOVE	PAL	89000
TEKKEN TAG TOURNAMENT	PAL	109000
THE BOUNCER	PAL	109000
THEME PARK WORLD	PAL	109000
TIME SPLITTERS	PAL	109000
TOKIO XTREME RACER ZERO	PAL	109000
TOP GEAR DARE DEVIL	PAL	109000
TOP GUN INTERN. ACADEMY	PAL	109000
UEFA CHALLENGE	PAL	109000
UNREAL TOURNAMENT	PAL	109000
WACKY RACES	PAL	109000
WARRIOR OF MIGHT AND MAGIC	PAL	109000
WILD WILD RACING	PAL	109000
WIN BACK	PAL	109000
X-SQUAD	PAL	109000
Z.O.E.	PAL	109000

DREAMCAST

4 WHEEL THUNDER	USA	39000
BLEEM! (EMULA GIOCHI PSX)	USA	TELEF.
CARRIER	PAL	99000
COMMANDOS 2	PAL	99000
CONFIDENTIAL MISSION	PAL	99000
CRAZY TAXI	PAL	79000
CRAZY TAXI 2	PAL	99000
DEAD OR ALIVE 2	PAL	79000
DINO CRISIS	PAL	99000
DRAGONS BLOOD	PAL	39000
EVIL DEAD	PAL	99000
FERRARI 355	PAL	89000
FIGHTING VIPERS 2	PAL	99000
FORMULA 1 WORLD GRAND PRIX 2	PAL	99000
GET BASS + CANNA	PAL	119000
GRANDIA II	PAL	109000
HALF LIFE	USA	139000
HOUSE OF THE DEAD 2+PISTOLA	PAL	119000
INCOMING	PAL	29000
LAST BLADE FINAL	JAP	79000
MARVEL VS CAPCOM 2	PAL	99000
METROPOLIS	PAL	89000
NOMAD SOUL	PAL	29000
PAPERINO	PAL	49000
POD 2	PAL	39000
POWER STONE 2	PAL	79000
QUAKE 3 ARENA	PAL	89000
RESIDENT EVIL:CODE VERONICA	PAL	99000
RIVAL SCHOOL 2	PAL	99000
SEGA GT	PAL	79000
SEGA RALLY 2	PAL	59000
SHENMUE	PAL	89000
SILENT SCOPE	PAL	89000
SILVER	PAL	69000
SKIES OF ARCADIA	PAL	99000
SNK VS CAPCOM	PAL	89000
SOLDIER OF FORTUNE	PAL	99000
SONIC ADVENTURE 2	PAL	99000
SOUL CALIBUR	PAL	69000
SOUL REAVER	PAL	59000
SOUL REAVER 2	PAL	99000
STUNT GP	PAL	99000
SUPER RUNABOUT 2	PAL	59000
SUPERCROSS 2000	PAL	49000
TOMB RAIDER 4	PAL	39000
TOMB RAIDER CHRONICLES	PAL	59000
TONY HAWK'S SKATEBOARDING 2	PAL	59000
UEFA STRIKER	PAL	29000
VANISHING POINT	PAL	89000
VIRTUA ATHLETE 2K	JAP	39000
V-RALLY 2	PAL	59000
V-TENNIS	PAL	89000
WF ATTITUDE	PAL	29000

GAME BOY ADVANCE

GAME BOY ADVANCE	PAL	289000
TOP GEAR GT ADVANCE	PAL	109000
ARMY MAN ADVANCE	PAL	109000
TONY HAWK SKATER 2	PAL	109000
GT ADVANCE CHAMP. RACING	PAL	109000
SUPER MARIO ADVANCE	PAL	109000
KONAMI KRAZY RACERS	PAL	109000
MEGAMAN BATTLE NETWORK	PAL	109000
F-ZERO MAXIMUM VELOCITY	PAL	109000
RAYMAN ADVANCE	PAL	109000
CASTELVANIA CIRCLE OF THE MOON	PAL	109000

PLAYSTATION

RACING	PAL	69000
ALONE IN THE DARK 4	PAL	89000
ARMORINES	PAL	39000
AZTEC	PAL	39000
BEATMANIA + CONTROLLER	PAL	59000
C-12	PAL	79000
COUNTDOWN VAMPIRES	USA	79000
CRASH BASH	PAL	79000
DIGIMON WORLD	PAL	95000
DUNE	PAL	49000
ETERNAL EYES	PAL	39000
EURO 2000	PAL	29000
EUROPEAN SOCCER LEAGUE	PAL	69000
FINAL FANTASY IX	PAL	119000
FOOTBALL MANAGER CAMP 2001	PAL	89000
FORMULA ONE 2001	PAL	79000
FORMULA 1 99	PAL	29000
BLADE	PAL	79000
GRAN TURISMO 2	PAL	49000
GRIND SESSION	PAL	29000
ISS PRO EVOLUTION 2	PAL	95000
KOUDELKA	PAL	89000
CHAMP.MOTOCROSS 2001	PAL	89000
MEDIEVIL 2	PAL	49000
MOTORHEAD	PAL	49000
SAGA FRONTIER 2	PAL	95000
SPEC OPS 2	PAL	39000
SPIDERMAN	PAL	95000
SPYRO 3	PAL	79000
STAR OCEAN 2	PAL	59000
SUIKODEN 2	PAL	89000
TENCHU 2	PAL	89000
TIME CRISIS PROJECT TITAN	PAL	79000
TOMB RAIDER CHRONICLES	PAL	95000
VANDAL HEARTS 2	PAL	89000
VANISHING POINT	PAL	79000

NINTENDO 64

007 WORLD IS NOT ENOUGH	PAL	119000
BANJIO TOOIE	PAL	119000
CONQUER'S BAD FUR DAY	PAL	169000
ISS SOCCER 2000	PAL	129000
LEGEND OF ZELDA 2	PAL	169000
MARIO PARTY 2	PAL	139000
MARIO PARTY 3	PAL	TELEF.
MARIO TENNIS	PAL	139000
PAPER MARIO	PAL	TELEF.
PERFECT DARK	PAL	159000
POKEMON PUZZLE LEAGUE	PAL	159000
POKEMON STADIUM 2	PAL	169000

PER TITOLI NON IN LISTINO, AGGIORNAMENTI PREZZI, E NOVITA' IN ARRIVO VAI SU

WWW.WORLDGAMESONLINE.COM

TROVERAI TUTTI I TITOLI DISPONIBILI IN TEMPO REALE E LE DATE DI USCITA DEI TITOLI PIU' IMPORTANTI

TELEFONA PER I TITOLI NON IN LISTINO

TUTTI I NOMI RIPORTATI APPARTENGONO AI LEGGITTIMI PROPRIETARI

DIPONIBILI TUTTI GLI ACCESSORI TELEFONATE PER I PREZZI

VENDITA PER CORRISPONDENZA

REGGIO EMILIA
Via Secchi, 6/a
Tel. 0522/406068

SASSUOLO
Via F. Cavallotti, 130/9
Tel. 0536/883351

RITIRIAMO E PERMUTIAMO IL VOSTRO USATO

I PREZZI SONO IVA INCLUSA

in questo **numero**

SUPER CONSOLE

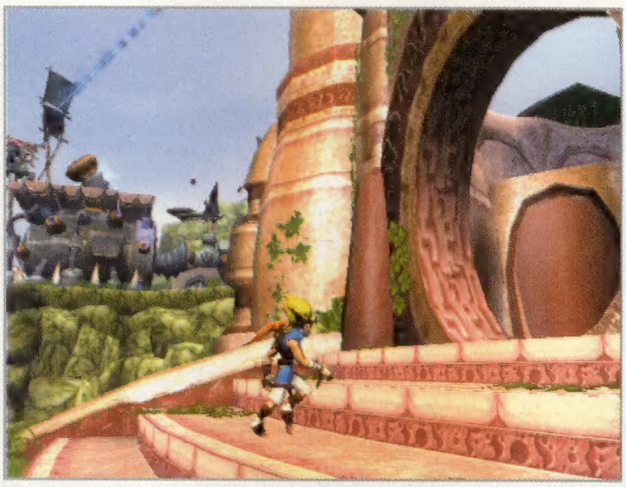
DIRETTORE RESPONSABILE
Paolo Reina
DIRETTORE
Massimiliano Anticoli
CONSULENZA EDITORIALE
Simone Crosignani
CONSULENZA TECNICA
Marcello Cangialosi
REDAZIONE
Paolo Cardillo
GRAFICA E IMPAGINAZIONE
Stefano Zurlini
UFFICIO TRAFFICO
Barbara Varisco
HANNO COLLABORATO:
Adriano Avecone, Igor Berzi, Matteo Bittanti, Sergio Cangialosi, Paolo Cardillo, Diego Cortese, Ivan Fulco, Erik Pede, Marco Ravetto, Massimo Rovatti e Primoz Skulj

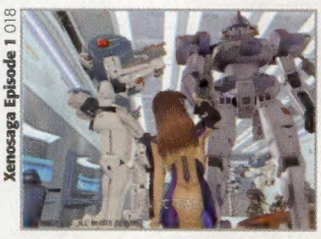
Gruppo Editoriale Futura S.P.A.
PRESIDENTE
Paolo Reina
AMMINISTRATORE DELEGATO
Gualtiero Rudella
DIRETTORE INIZIATIVE SPECIALI
Nicola Corricelli
DIRETTORE DIFFUSIONE, MARKETING E ABBONAMENTI
Manuel Minati
DIRETTORE PRODUZIONE
Claudio Parmiani
PUBBLICITÀ
Pubblicità diretta Gruppo Futura
Tel. 02/66526286
SEDE LEGALE
Via XXV Aprile 13 - 20092 Cinisello Balsamo (MI)
REDAZIONE
Nuovo Centro Direzionale
Via XXV Aprile 39 - 20091 Bresso (MI)
Tel: 02/665261 - Fax: 02/66526222
www.futura-ge.com

Sped. in Abb. Post. - 45% , art.2 comma 20/B, legge 662/96 - Filiale di Milano. Contenuto pubblicitario non superiore al 45%. Registrazione del Tribunale di Monza del 14/1/94 n° 949. ***Super Console*** possiede i diritti di traduzione di materiali tratti da *Play* - Paragon Publishing Ltd. Tutti i marchi citati nella rivista sono di proprietà delle rispettive case. ***Super Console*** è una rivista indipendente non connessa a Sony. Gruppo Futura è un marchio registrato Gruppo Editoriale Futura S.p.a. Tutti i diritti sono riservati. Manoscritti, dattiloscritti, articoli, fotografie e disegni non si restituiscono anche se non pubblicati. Nessuna parte di questa pubblicazione può essere riprodotta in alcun modo, incluso qualsiasi tipo di sistema meccanico ed elettronico, senza l'autorizzazione scritta preventiva dell'Editore, ad eccezione di brevi passaggi per recensioni. Gli autori e l'Editore non potranno in alcun caso essere responsabili per incidenti o conseguenti danni che derivino o siano causati dall'uso improprio delle informazioni contenute. Prezzo del numero L.7.900. I numeri arretrati dell'anno 1997/98 possono essere richiesti direttamente all'Editore al doppio del prezzo di copertina. Non è possibile richiedere numeri antecedenti il gennaio 1997. Non si effettuano spedizioni in contrassegno. I versamenti devono essere effettuati sul ccp n° 38805206 intestato a Gruppo Editoriale Futura, via XXV Aprile 39 - 20091 Bresso (MI). L'Editore si riserva la facoltà di modificare il prezzo nel corso della pubblicazione, se costretto da mutate condizioni di mercato. Per questa pubblicazione l'IVA è assolta dall'Editore ai sensi dell'art. 74 - 1° comma Lettera "c" del D.P.R. n° 633/72 e successive modificazioni. I lettori che non trovassero ***Super Console*** in edicola sono cortesemente pregati di telefonare in redazione.

ABBONAMENTI
Gruppo Futura S.p.A. c/o Freepping s.r.l.
Via Volturno 10/12
50019 Osmannoro - Sesto Fiorentino (FI)
Numero Verde: 840/044300
(da lunedì a venerdì 9-13/14-18)
Fax: 055/3204290
e-mail: superconsole.abb@futura-ge.com
(i versamenti vanno effettuati sul CCP n°13980206)
STAMPA
Tiber - Brescia
FOTOLITO
DTP - Bresso (MI)
DISTRIBUZIONE
SO.DI.P
Via Bettola 18 - 20092 Cinisello Balsamo (MI)

Gruppo Editoriale FUTURA
L'innovazione come missione


Jak & Daxter 014


Xenosaga Episode 1 018

SSX Tricky 024

Soul Reaver 2 022

Stuntman 030

NBA Street 054

ATV Offroad 062

24 Ore di Le Mans 058

Red Faction 066

Alone in the Dark 072

ANTEPRIME

045 18 Wheeler American Pro Trucker
042 Ace Combat 04: Shattered Skies
025 AirBlade
020 Baldur's Gate: Dark Alliance
037 Crash Bandicoot: The Wrath of Cortex
048 Dave Mirra Freestyle BMX 2
034 Devil May Cry
037 Disney's Tarzan
021 Drakan
042 Dropship
035 EXO
044 Frequenzy
029 Grand Theft Auto
040 Grandia 2
016 Herdy Gerdy
014 Jak & Daxter
036 James Bond 007: Agent Under Fire
038 Jurassic Park: Survival
040 Kingdom Hearts
022 Legacy of Kain: Soul Reaver 2
047 Madden NFL 2002
048 Mat Hoffman's Pro BMX 2
017 Maximo
047 NHL 2002
038 Primal
035 Shadowman 2: 2econd Coming
036 Silent Scope 2 Dark Silhouette
046 Smuggler's Run 2: Hostile Territory
027 Splashdown
045 Spy Hunter
024 SSX Tricky
028 State of Emergency
030 Stuntman
032 This is Football 2002
041 Time Crisis 2
026 Tony Hawk's Pro Skater 3
031 Top Gun
041 Vampire Night
044 wipEout Fusion
046 World Rally Championship 2001
018 Xenosaga Episode 1

RECENSIONI

058 24 Ore di Le Mans
072 Alone in the Dark The New Nightmare
064 Armored Core 2 Another Age
065 Army Men Blade's Revenge
062 ATV Offroad
056 Cool Boarders 2001
068 Fur Fighters
052 Gran Turismo 3 A-Spec
070 Kuri Kuri Mix
054 NBA Street
071 Puzznic
066 Red Faction
060 Tokyo Xtreme Racer Zero

RUBRICHE

006 PlayWorld
010 Speciale E3
074 PlayVideo
076 PlayGround
080 PlayFAQ
081 Game Development
082 OuterWorlds
090 Retro History
092 The First Place
094 SuperTrix
096 MBF Today
098 Primo Piede

Speciale E3 010

EDITORIALE

Videogioco, ma quanto mi costi? No, non parlo del videogioco inteso come il videogioco che ti porti a casa dietro esborso di cento e passa carte. Parlo di videogioco come hobby, come passione. Quanto costa coltivare questo hobby? Se non sei un appassionato il problema non si pone: ti porti a casa una console col più ampio catalogo di software masterizzato e hai il tuo gioco di guida, il tuo gioco di calcio, la tua avventura, il tuo puzzle game e così via. Ma se sei un vero appassionato, un hardcore gamer, sai che questo non basta a soddisfare la tua sete di conoscenza. Se sei un hardcore gamer devi avere a casa almeno tre console e magari anche un PC ben attrezzato e configurato a puntino. Ti ci vuole PlayStation2, Dreamcast e N64 adesso, ti ci vorranno anche Xbox e GameCube più tardi. Tu che sei un hardcore gamer non puoi permetterti di ignorare **Jet Set Radio Future** o **Dead or Alive 3** per il sistema Microsoft. Tu che sei un hardcore gamer non puoi permetterti di ignorare **Devil May Cry** o **Metal Gear Solid 2** per il sistema Sony. Tu che sei un hardcore gamer non puoi permetterti di ignorare **Luigi's Mansion** o **Pikmin** per il sistema Nintendo. Tu che sei un hardcore gamer non puoi neanche ignorare gli handheld. Devi averli tutti, giocarli tutti, allargare le tue conoscenze, provare nuove esperienze. E lo vuoi fare subito e bene. Quindi ordini la console dall'importatore, ordini i giochi dall'importatore, coltivi la tua passione versando milioni nel conto in banca del tuo importatore. Paghi le console il doppio del loro prezzo di listino, i giochi il triplo, gli accessori quelli no, te li puoi prendere al centro commerciale tanto non influiscono sulle prestazioni del sistema (rigorosamente NTSC). Cambi la scheda grafica del tuo PC ogni sei mesi. Un processore nuovo ogni anno. Altra memoria appena scende un po' il prezzo delle RAM. E via così. Se sei un hardcore gamer di quelli che collezionano, poi, non puoi recuperare parte della spesa rifacendoti sul mercato dell'usato. Devi tenerti le tue esperienza ordinatamente in fila sullo scaffale a perpetua memoria di quanto profonda sia la tua passione. E di quanto ti costa.

E ti costerà sempre di più, stanne certo. Non credere che l'on-line amplificherà il piacere videoindotto a costo zero. Dovrai pagare anche in quel caso. Un canone mensile per l'abbonamento al servizio offerto dall'ISP, un canone mensile per l'abbonamento al servizio che ti permette di videogiocare on-line. Dovrai pagare per giocare a **Final Fantasy XI**. E' finita la pacchia di **Phantasy Star Online**. Magari (e questo è un potenziale pregio dell'on-line) potrai scaricarti nuovi livelli, nuove vetture, nuovi personaggi a poco prezzo piuttosto che un update spacciato per gioco nuovo e venduto a prezzo intero. Pagherai di meno, ma più spesso. Se adesso compri un gioco a 100 carte e basta, domani comprerai un gioco a 100 carte ed ogni mese dovrai versare tot per continuare a giocarci on-line, se l'esperienza t'intrippa, sia chiaro. E con tre console sul mercato moltiplica pure il tutto per tre e renditi conto di quanto ti costa questa dannata passione. Ma soprattutto chiediti: ne vale la pena? E se di console ce ne fosse una sola? Ok la fine della concorrenza, ok la fine dell'invenzione stimolata dalla concorrenza, ok il monopolio brutto e cattivo, ma almeno potrai coltivare la tua passione spendendo un terzo di quanto spendi adesso. Cosa scegli? Un mercato oligopolizzato che ti succhia sangue e ti strilla offerte irrinunciabili da ogni angolo o un mercato monopolizzato che ti strilla un'offerta sola e paghi solo quella? Hai paura della massificazione, lo so. Hai paura che il monopolio deturpi il videogioco, lo so. Ma non hai anche paura di ritrovarti trentenne, con moglie e due figli a carico, a doverti dire "non posso comprare tutto che ho una famiglia da mantenere adesso"? Non hai paura che se questo stato delle cose perdurasse ti troveresti nell'indesiderabile situazione di dover fare scelte dolorose? Allora, caro il mio hardcore gamer, per quanto tempo credi di resistere?

Pensaci quest'estate.

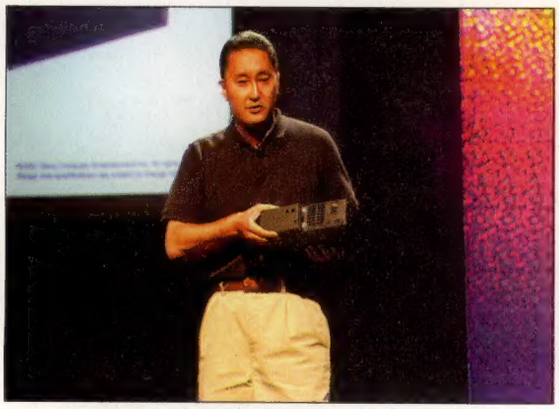
marcello**cangialosi**

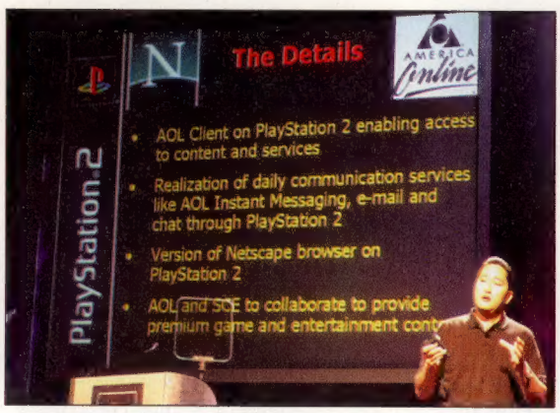
>Playworld

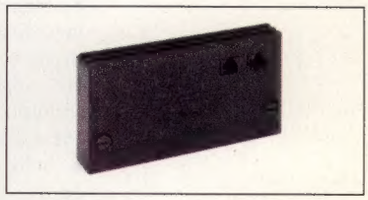
Digital Entertainment News

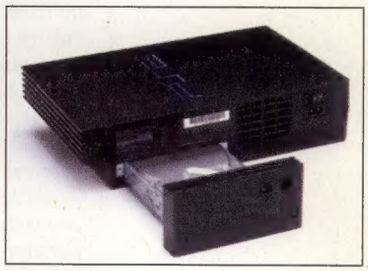
Feedback: cangialosi@tin.it

Da **novembre** tutti **on-line** con **PlayStation2**









Nel corso della conferenza stampa tenuta il giorno prima dell'E3, Sony Computer Entertainment ha snocciolato annunci a manetta in merito ai suoi piani per il dominio dell'entertainment on-line via PlayStation2. Accorti fondamentali sono stati siglati con i maggiori operatori del settore.

SCEI e America Online (AOL), il maggiore ISP americano, lavoreranno fianco a fianco per offrire all'utenza PS2 gli applicativi indispensabili per entrare in Rete in grande stile. Secondo i termini dell'accordo le due società svilupperanno insieme programmi per la messaggistica, la chat e l'e-mail nonché un browser ad hoc basato su Netscape. L'intero pacchetto binario sarà inoltre incluso nei kit di sviluppo dando modo alle softco di integrare le funzioni nei propri prodotti. E ancora. Con RealNetworks, Inc., SCEI ha annunciato un'alleanza strategica per portare la tecnologia Real Player su PlayStation2. L'accordo determinerà un allargamento degli impieghi del sistema Sony offrendo all'utenza la facoltà di ricevere contenuti audiovisivi in streaming o di accedere alle programmazioni diffuse in rete da oltre 2.500 stazioni radiofoniche sparse per il mondo. Anche in questo caso, la tecnologia RealPlayer verrà incorporata nei kit di sviluppo aprendo le porte ad inedite applicazioni ludiche. Macromedia fornirà il suo Macromedia Flash Player, Java la propria tecnologia, mentre Cisco Systems svilupperà i protocolli di comunicazione IPv4 e - soprattutto - IPv6, il protocollo per la comunicazione che verrà adottato come standard nell'era della banda larga. Entrambi i protocolli saranno accorpati in un unico stack duale ed inclusi nei kit di sviluppo PS2. Dopo aver annunciato gli accordi appena descritti, Kaz Hirai ha mostrato per la prima volta il Network Adapter che aprirà le porte della Rete all'utenza Sony. Il piccolo scatolotto nero ritratto in una delle foto qui a lato, verrà commercializzato a novembre al prezzo di 39.95 dollari (90 mila lire circa) e si aggancerà di piatto sul retro della console (non all'interno dell'Expansion Bay). Il Network Adapter monta due uscite: una Ethernet per la connessione ai modem XDSL e Cable Modem, ed una più banale per il doppino telefonico. Cosa ci fa quest'ultima sul Netwrok Adapter? E' molto semplice: la periferica è anche un banale modem analogico V90. No, davvero. Agganci il Network Adapter all'ingresso PCMIA posto sul retro di PlayStation2 e sei pronto per andare on-line. A 56Kbps ovviamente. Ma la cosa più interessante dell'annuncio non è tanto questa ambivalenza funzionale del Network Adapter (in parte modem analogico, in parte scheda Ethernet), quanto il fatto che non sia un tutt'uno con l'HDD. Sebbene nei mesi passati Sony avesse lasciato intendere che HDD e NA avrebbero fatto parte di un unico add-on, riferendosi ad esso col nome generico di "HDD/Broadband Adapter", si scopre che di fatto almeno uno dei due verrà distribuito separatamente. Interrogato da **Super Console** per fare luce sulla faccenda, Phil Harrison ha dichiarato criptico: *"l'HDD può essere inteso come una periferica a sé stante, senza connessioni col mondo esterno. Ciononostante il Network Adapter e l'HDD possono essere disponibili in un package unico. E' una possibilità."* Un altro aspetto curioso dell'annuncio è l'inclusione di un modem analogico all'interno della scheda Ethernet. Anche in questo caso Sony aveva manifestato l'intenzione di curarsi in prima persona delle connessioni a banda larga, lasciando a società terze parti il compito di realizzare e vendere modem analogici USB (da cui i vari OnlineStation, Viaggio, PS2Gate e così via) per gli utenti meno fortunati. A quanto pare quest'ultima categoria d'utenza costituisce ancora una grossa fetta dei navigatori, tanto da indurre Sony a ritornare sui propri passi e rilasciare un modem analogico ufficiale. Dopo aver confermato che l'HDD avrà una capienza di ben 40GB (contro i 10GB di Xbox), senza annunciarne però né prezzo né data d'uscita, Sony ha infine mostrato alcuni accessori che di fatto trasformerebbero PS2 in una vera e propria postazione multimediale. Un monitor LCD (compatibile NTSC/PAL e XGA), un mouse ed una tastiera USB saranno commercializzati entro l'anno in corso ad un prezzo ancora da definire. Due postazioni dimostrative allestite in un angolo dello stand Sony hanno permesso a **Super Console** di analizzare più da vicino queste periferiche. L'LCD (inclusivo di casse stereofoniche laterali) è probabilmente il "pezzo" più sorprendente del kit, caratterizzato da un buon livello di definizione, ma soprattutto avulso dalle fastidiose sfocature solitamente occorrenti su questa particolare tipologia di schermi durante il movimento di icone, testi o altri elementi grafici. Anche osservato lateralmente, inoltre, lo schermo restituisce un'immagine sempre nitida e brillante laddove di solito scompare per via della predisposizione dei cristalli ad una visione frontale. Fra i due tasti principali del (piccolissimo!) mouse USB alloggia l'ormai irrinunciabile rotellina. Fregiato al pari degli altri componenti del kit del logo azzurro "PS2", il mouse può essere collegato alla console indirettamente sfruttando porta passante USB montata lungo il fianco destro della tastiera (una soluzione che di fatto tiene libero uno dei due ingressi USB di PS2). La tastiera, infine, è una normale tastiera QWERTY, ovviamente nera, ovviamente marchiata "PS2".

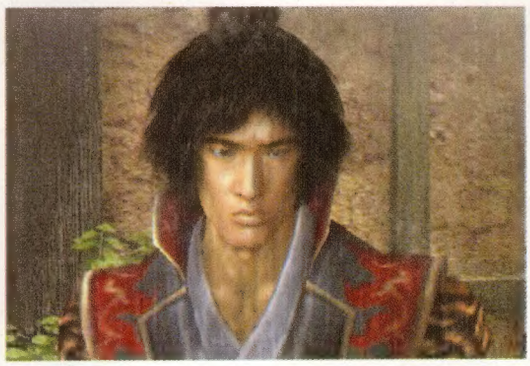
PlayStation2 a **829.000** lire

Dal mese di giugno il nuovo sistema Sony costa ufficialmente un po' di meno, 829.000 lire per l'esattezza. Dopo i ritocchi verso il basso operati in Giappone (dove la console viene attualmente venduta a 37.800 yen contro le 39.800 iniziali), anche Sony Europa si adegua limando il prezzo del monolite nero in tutti i paesi dell'unione (in UK si è passati dalle 299 alle 269 sterline). Come già spiegato su **PlayWorld** di maggio, si tratta di un ribasso promozionale teso a stimolare le vendite della console nel periodo natalizio, vendite che hanno preso a rallentare dopo il rush iniziale dello scorso novembre costringendo molti negozianti (in particolar modo catene e centri commerciali) ad abbassare autonomamente il prezzo di PlayStation2 fino a 799.000 lire. Per un taglio più deciso, intanto, c'è da aspettare ancora. A tal proposito David Wilson di SCEE ha dichiarato *"vista la complessa tecnologia di PS2 è estremamente improbabile che ci siano altri abbattimenti di prezzo per quest'anno."* Per l'America, invece, dove la console viene già venduta ad un prezzo bassissimo (299 dollari pari a circa 700 mila lire nostrane), non sono previste operazioni analoghe a quelle occorse in Giappone ed Europa. Non a caso, l'annunciato pacchetto promozionale PS2 + **Gran Turismo 3** in bundle, meglio noto come "PlayStation2 GT3 Racing Pack", verrà commercializzato negli States a 329 dollari mentre in Italia e Giappone costerà rispettivamente 900.000 lire circa e 39.800 yen.

a cura di marcello**cangialosi** e diego**cortese**

Onimusha 2

Il 12 giugno scorso, presso la Zepp Hall di Tokyo, Capcom ha mostrato per la prima volta il già annunciato seguito dell'horror adventure nippo-medievale **Onimusha** (in arrivo in Italia il 5 luglio). **Onimusha 2** si svolge nel Giappone del 1573, dieci anni dopo le vicende narrate nel prequel. Il protagonista è Yagyu Jubei, un leggendario samurai, ed è modellato attorno alle fattezze dell'attore giapponese Yusaku Matsuda (interprete nel film *Black Rain* nel ruolo di Koji Sato), morto il 6 novembre del 1989 all'età di 40 anni per un cancro alla vescica. Al fianco di Jubei troveremo nuovi personaggi quali la ventenne esperta spadaccina Oyu ed il trentatreenne Magoichi maestro nell'uso delle armi da fuoco. Ritroveremo anche l'agile ninja Kaede nonché ovviamente il malvagio Nobunaga Oda. Rimandando ad una più esaustiva anteprima eventuali approfondimenti (l'annuncio capcomiano giunge in redazione troppo tardi per dedicargli lo spazio che merita in questa sede) segnaliamo l'uso di fondali pre-renderizzati dal livello di dettaglio triplicato rispetto al prequel, nonché arricchiti da animazioni come la pioggia che scroscia (con tanto di schizzi "alla **MGS2**" sui modelli poligonali) ed il vento che smuove le fonde degli alberi. A giudicare dalle foto pare inoltre che i summenzionati co-protagonisti affiancheranno Jubei durante gli scontri (notate quella che sembra essere una seconda barra energetica posta nell'angolo in alto a destra di alcune immagini), dandogli man forte sulla scorta delle specifiche abilità combattive. **Onimusha 2** verrà commercializzato in Giappone su DVD-ROM il prossimo 7 marzo.



ELECTRONIC Madness

HENTAI (V.M.18anni)

Vasto assortimento Retro-games

Ultime novità import da Jap & USA

GAME BOY ADVANCE
GAME BOY COLOR
PlayStation.2
WonderSwan Color
Dreamcast

VALUTIAMO IL RITIRO DI GIOCHI E CONSOLE DA COLLEZIONE JAP E USA SOLO SE COMPLETI ED IN BUONE CONDIZIONI.
GIOCHI HENTAI PER PC ANCHE IN ITALIANO,
ACTION FIGURES E ROBOT : NUOVI ARRIVI SETTIMANALI
PROCURIAMO QUALSIASI GIOCO SU RICHIESTA.

Vendita anche per corrispondenza

Electronic madness: viale umbria, 11
20135 Milano - Tel./fax 02/5463638
e-mail: electronicmadness@hotmail.com
MM3 (fermata Lodi TIBB.)

TUTTI I MARCHI REGISTRATI SONO DI PROPRIETÀ DELLE RISPETTIVE AZIENDE

GT3. RIVOLUZIONA LA TUA GUIDA.

"PlayStation" e "PlayStation" sono marchi registrati da Sony Computer Entertainment Inc. Le altre denominazioni ivi citate possono essere marchi dei rispettivi titolari. www.playstation.com GT3 © 2001 Sony Computer Entertainment Inc.
All manufacturers, cars, brands and associated imagery featured in this game are trademarks and/or copyrighted materials of their respective owners. All rights reserved. Published by Sony Computer Entertainment Europe. Developed by Polyphony Digital Inc.

PlayStation.2
LA RIVOLUZIONE NASCE SEMPRE SULLA STRADA.
TBWA\ITALIA

ElectronicEntertainmentExpo2001

Los Angeles, 17-18-19 maggio 2001

"Let The Games Begin". Che i giochi abbiano inizio. Lo slogan coniato da Sony ed apposto su ogni locandina pubblicitaria PS2-related affissa dentro e fuori il Convention Center di Los Angeles non poteva essere più azzeccato. I giochi hanno realmente avuto inizio nel corso dell'ultima edizione dell'Electronic Entertainment Expo, indubbiamente la migliore dell'ultimo quinquennio. C'erano tutti (Sony, Microsoft e Nintendo), o quasi (Sega), e tutti hanno dato il massimo per imporsi sulla concorrenza. Sony, favorita da un sistema in uscita dalla fase adolescenziale ed ormai saldamente agganciato al mercato con una base installata di oltre 13 milioni di unità nel mondo, ha letteralmente travolto la fiera losangelina con una valanga di giochi dalla qualità media (ed è questo l'aspetto che ha maggiormente sorpreso **Super Console**) decisamente elevata. Da **Devil May Cry** a **NBA Street**, da **Maximo** a **WipEout Fusion**, da **Baldur's Gate Dark Alliance** a **Jak & Daxter**, da **Silent Hill 2** a **Stuntman**, da **Metal Gear Solid 2** a **Splashdown**, da **Ace Combat 4** a **Final Fantasy X**, da **Soul Reaver 2** a **Drakan**, da **Herdy Gerdy** a **Gran Turismo 3**, la mastodontica line-up PlayStation2 messa insieme da Sony e le sue terze parti ha letteralmente travolto i visitatori. E poi ancora **Dropship**, **Frequenzy**, **Twisted Metal Black**, **Tony Hawk 3**, **Crash Bandicoot 4**, **Time Crisis 2**, **Vampire Night**, **SSX Tricky**, **Airblade** hanno gettato altra carne sul fuoco dimostrando il credo dell'industria videoludica nell'ormai lanciatissimo monolite nero.

Nintendo ha portato per la prima volta il suo GameCube negli States e con esso i primi titoli in uscita per il sistema. **Luigi's Mansion**, **Pikmin**, **Star Fox Adventure** e **Kameo: Elements of Power** di Rare sono giochi che fanno la "Nintendo difference", e i visitatori hanno dimostrato di apprezzare. Ma ancor di più è parso l'entusiasmo per i seguiti di alcuni best seller per N64, nella fattispecie **Super Smash Bros Melee**, **Wave Race Blue Storm** e **Rogue Squadron II**.

Microsoft, dal canto suo, ha caricato nella macchina della persuasione quante più cartucce possibile. C'erano i soliti noti – **Munch's Oddysee**, **Halo**, **Project Gotham**, **Amped** – e le new entry – **Project Ego** su tutti – senza contare le varie offerte d'origine nipponica come **Jet Set Radio Future**, **Gun Valkyrie**, **DOA3** ed **Air Force Delta Storm** (di cui nessuno giocabile tranne l'ultimo).

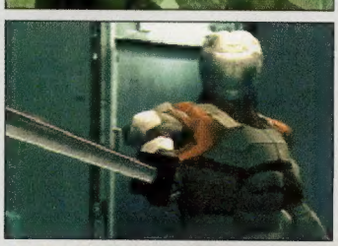
Risultato? Sony spacca. E di brutto anche.

La console che non c'era

Phil Harrison non ha permesso a **Super Console** di registrare il suo "informale" commento sulla console Microsoft (*"I'll tell you this: Xbox is…"*, riempite voi i puntini), ma a pochi giorni dalla chiusura dell'ultimo battente del Convention Center vi ha provveduto Ken Kutaragi dichiarando qualcosa di analogo al suo collega inglese senza però scadere nel medesimo linguaggio scurrile. *"Xbox non ha giochi"* è la sintesi del pensiero kutaragiano. Ha ragione? Ha torto? E' ricaduto vittima del medesimo attacco di follia e onnipotenza che lo interessò mentre apponeva la firma sul progetto PlayStation2? In tutta sincerità, no. In tutta sincerità se questo era l'E3 che doveva dimostrare a tutti che il prossimo 8 novembre vedrà la luce la console definitiva, allora è stato un E3 fallimentare per Microsoft. Va bene l'assioma "understimate and overdeliver", ma qui si esagera. I giochi c'erano, ma davvero nessuno ha sorpreso. Anzi, alcuni hanno addirittura deluso (si veda **Outerworlds** di questo mese). Nella fretta di allestire una line-up di demo il più possibile affollata, Microsoft si è dimenticata di dimostrare le potenzialità del sistema lasciando entrare nel suo stand prodotti che di fatto veicolano un messaggio ben diverso. Le texture definite ci sono, il bump mapping pure, l'anti-aliasing anche (ma non sempre). Quello che manca è la fluidità. Almeno 13 titoli su 5 stentavano a toccare punte di 60 o addirittura 30fps. Il supporto delle Direct-X che ha calamitato l'interesse degli sviluppatori allergici al metallo si è evidentemente tradotto in software ludici poco performanti rispetto alle reali potenzialità del sistema. Se da un lato Tecmo, che sul metallo ci mangia e dorme, continua a sorprendere con il suo **DOA3** (mostrato solo in video), Oddworld Inhabitants porta in fiera un **Munch's Oddysee** che è l'esatto risultato pronosticato da Brian Hastings di Insomniac su **SC**76. Vedere il titolo di Lorne Lanning di fianco al **Jak&Daxter** di Jason Rubin (assimilabili per l'estensione delle scenografie gestite dai due motori) non fa che abbassare il livello di credibilità del primo portando alle stelle quello del secondo. Ma non è solo nel software che la console Microsoft ha lasciato quantomeno perplessi. Xbox è l'unica console pronta per l'on-line e cosa fa Microsoft per dimostrarlo? Niente. Mentre l'utenza Mac e PC giocherà on-line ad **Halo**, quella Xbox inviterà a casa gli amici per partite in multiplayer via split-screen. Infogrames annuncia **Unreal Championship**, in esclusiva per Xbox, ma è un'esclusività che non potrà esprimersi finché Microsoft non metterà in piedi la sua Rete. Data d'uscita prevista: 2002. Microsoft ha commesso l'errore che Sony ha a più riprese dichiarato di non voler commettere: combattere l'imprevedibilità. Predisporre Xbox esclusivamente alla connettività broadband si è rivelata una scelta infelice semplicemente perché la banda larga non è ancora passata attraverso un sufficiente numero di salotti da edificare una base d'utenza degna di questo nome. Certo, prima o poi Fastweb allargherà la sua rete oltre i confini di quei quattro o cinque quartieri che attualmente copre, ma fino ad allora che si fa? Non si può restare indietro, non dopo che hai gridato ai quattro venti "io ce l'ho e tu no". Anche perché Sony e Nintendo ce l'hanno eccome. Sony ha i suoi accordi con AOL, Cisco, Macromedia, RealNetworks. Microsoft cos'ha? L'accordo con NTT Comunication per lo sviluppo di una rete ADSL in Giappone. E basta. Per ora, sia chiaro. Gli annunci non tarderanno (si spera) ad arrivare. Resta il fatto che quel "per ora" pone Microsoft nelle retrovie della corsa all'on-line laddove si pretendeva di partire in pole-position. *"Come puoi parlare di on-line se non hai nemmeno un hard disk nella console?"* si domanda Sandy Duncan, vicepresidente europeo della divisione Xbox di Microsoft, rispondendo alla richiesta di un commento sull'accordo Sony-AOL. Già, come puoi parlare di on-line se non hai nemmeno un hard disk nella console? Il pensiero di **Super Console** vola sulla tomba di Dreamcast, osserva la spirale intarsiata sulla lapide, e

MGS2 L'ultimo video prima del via

Avete visto il trailer, giocato la demo, letto interviste ed anteprime a manetta. Adesso basta. Hideo Kojima ha portato all'E3 l'ultimo trailer relativo al suo attesissimo **MGS2** prima di chiudersi in uno stato di riservatezza totale fino alla commercializzazione del prodotto. Dopo un "riassunto delle puntate precedenti" il filmato ha gettato un po' di luce sull'identità di alcuni personaggi che allieteranno la vita di Snake nel corso della sua missione. Fra questi spicca Fortune, una donna armata di railgun che nella sequenza di combattimento mostrata in fiera devastava tutta la scenografia (dai cassoni di metallo al soffitto passando per un muletto) a colpi di fulmini ed evitava gli attacchi di Snake stando ferma (uno scudo magnetico deviava i proiettili). Poco dopo il "risveglio" del Metal Gear Ray, la nave si spacca in due sotto il peso del mech godzilliano provocando l'invasione dell'acqua negli ambienti. Inutile descrivere la resa di quest'ultima sequenza. Fate voi: prendete *Titanic* e mettete Snake al posto di Di Caprio. Più avanti Snake si ritrova sul ponte da cui si catapultò in principio, intento stavolta a schivare la pioggia di missili indirizzatagli da un Harrier in volo. Non scherziamo. Per il resto… be', ci atteniamo al volere di mastro Kojima e rimandiamo direttamente alla recensione di **MGS2** su uno dei prossimi numeri di **Super Console**.



"IL GIOCO CHE HA TRAVOLTO IL GIAPPONE"
UFFICIALE PLAYSTATION 2 MAGAZINE
ONIMUSHA
Warlords
PROIBITO SBAGLIARE
UNA PRODUZIONE CAPCOM UN GIOCO DI KEIJI INAFUNE SAMANOSUKE AKECHI NOBUNAGA ODA KAEDE "ONIMUSHA: WARLORDS"
TOUKICHIRO KINOSHITA YUKI MUSICA DI MAMORU SAMURAGOCH SCRITTO DA FLAGSHIP CREATORE NON PROTAGONISTA TAKESHI KANESHIRO
PRODOTTO DA KEIJI INAFUNE REGIA DI JUN TAKEUCH VINCITORE DEL BEST OF SHOW AWARD AL SIGGRAPH COMPUTER ANIMATION FESTIVAL
PROSSIMAMENTE SUGLI SCHERMI DELLA TUA PlayStation 2
CAPCOM
WWW.CAPCOM-EUROPE.COM

Behind Closed Doors

Una delle sorprese più piacevoli al recente E3 è stato senza dubbio **SRC**, racing game di Criterion pubblicato da Acclaim e presentato del tutto inaspettatamente a porte chiuse in quel di Los Angeles. Il titolo messo a punto dalla sempre più promettente software house britannica è contrassegnato da una realizzazione tecnica pregevole, nonostante manchino oltre sei mesi all'uscita del gioco nei negozi, con 60fps, buone texture e svariati effetti di luce e particellari, nonché da una meccanica di gioco decisamente arcade. *"Sia chiaro, **Gran Turismo 3** è galattico"* ha spiegato a **Super Console** Chris Roberts, game designer di **SRC**. *"Yamauchi è il nostro idolo, ma noi venivamo realizzare un titolo che ponesse maggiore enfasi sugli incidenti e sugli inseguimenti all'interno di ambientazioni cittadine. Avete presente Ronin? Il film non è granché, ma le scene di inseguimento sono galattiche. Ecco, noi vogliamo che **SRC** sia una sorta di Ronin per PlayStation2"*. Un titolo da tenere decisamente sott'occhio e di cui **Super Console** avrà occasione di parlare più approfonditamente molto presto.

Cambiando completamente genere, altrettanto sorprendente è risultata la metamorfosi di **FIFA Soccer**: i programmatori di Vancouver (*"ma ormai di canadese non c'è più nessuno, siamo tutti europei a fare questo gioco"* hanno scherzato gli sviluppatori, sfoderando un pesante acceso cockney) stanno lavorando alacremente per modificare la meccanica di gioco di una serie da sempre contrassegnata da una struttura troppo arcade. L'obiettivo è quello di fare di **FIFA 2002** una simulazione realistica, a cominciare dal sistema dei passaggi. La versione preliminare provata da **Super Console** lasciava ampia libertà al giocatore in questi senso: l'utente aveva la possibilità di indirizzare la palla in qualsiasi zona del campo, dosando l'intensità di passaggi e lanci grazie ai tasti pressure-sensitive del DualShock2. Sebbene il sistema necessiti di essere calibrato al meglio, la prospettiva di fare un lancio di 50 metri a tagliare il campo, lanciando un attaccante sul filo del videogioco, solletica non poco l'interesse di tutti noi. E non avremmo mai pensato di arrivare a dire tanto parlando del nuovo episodio di **FIFA**.

Dietro le quinte dello stand Activison, **Super Console** ha avuto il privilegio di provare una versione alfa di **Tenchu 3** per PlayStation2. L'unico livello disponibile era ambientato in un villaggio del Giappone medievale attraversato da una meravigliosa tempesta. La pioggia scrosciava mentre il ninja si faceva strada con modalità note ai fan della serie. Previsto per l'estate del 2002, **Tenchu 3** potrà essere affrontato nei panni di tre personaggi diversi, comprenderà una modalità di gioco a due via split-screen, la possibilità di combattere a mani nude e di editare le proprie missioni. Sebbene incompleto, il motore grafico disegnava le scenografie fino a circa 150 metri di distanza applicando con abbondanza il ben noto effetto sfocatura graduale. Il tutto, come di consueto, a 60fps costanti.

domanda: *"come hai potuto anche solo parlarne? Come hai potuto far girare **Phantasy Star Onine**? Come hai potuto?"* La verità è che l'HDD è l'ultima cosa di cui si abbisogna per giocare on-line. Lo sapeva Sega, lo sa Nintendo e anche Sony, che con una mossa a sorpresa presenta il suo Network Adapter da 39 dollari, che è anche un modem analogico V90. Ed è questo il bello. Facciamo un balzo in avanti fino al prossimo novembre e pensiamo: fra un utente Xbox che con 29 dollari compra il DVD-Kit latore delle funzionalità DVD-Video per il suo sistema offline ed uno PS2 che con 10 dollari in più si porta a casa un Network Adapter e si collega alla rete per giocare a **Twisted Metal Online** (si ricordi che la serie **Twisted Metal** suona alle orecchie di uno yankee quasi come quella di **Winning Eleven** a quelle di un europeo) su una console che è già un lettore DVD-Video, quale dei due mette un piede dentro la nuova era dell'intrattenimento digitale e quale ne resta fuori? Ma adesso basta gettare sterco su Microsoft (una società che ha avuto il merito di portare l'informatica nelle case e con essa una sana dose di frustrazione supplementare kernel-indotta) e passiamo a Nintendo.

The Miyamoto Difference

La conferenza stampa tenuta da Pater Main e Shigeru Miyamoto il giorno prima dell'E3 è stata esaltante. Il papà di Mario ha riso e scherzato col pubblico, ironizzando, fra i consensi dei giornalisti convenuti, su un'industria capace solo di sfornare seguiti dei seguiti dei seguiti dei seguiti (mentre Miyamoto parlava, sul megaschermo alle sue spalle si moltiplicavano confezioni facsimile di videogiochi "Big Game!"). Nintendo non ci sta. Nintendo vuole innovare laddove altri imitano. Nintendo vuole privilegiare l'aspetto genuinamente ludico del videogioco laddove altri privilegiano quello tecnologico. In un deprimente marasma di tech-demo spacciati per videogiochi, Nintendo vuole fare la differenza. La "Nintendo difference", appunto. Nintendo è brava, Nintendo è buona, Nintendo è tutto quello che un videogiocatore può e deve desiderare. Quanta ipocrisia. Forte del talento di Miyamoto e dell'indiscutibile particolarità dei suoi **Luigi's Mansion** e **Pikmin**, Nintendo può permettersi di negare la sua appartenenza in tutto e per tutto a quel mercato da cui pretende di tirarsi ideologicamente fuori. Mentre Miyamoto parla di *"hardware che non conta, è il gioco la cosa più importante"*, la torcia elettrica di Luigi alimenta l'ebetismo dei presenti mostrando loro meravigliosi effetti di illuminazione ed ombreggiatura dinamica. Mentre Miyamoto parla di un *"hardware al servizio del creativo e non di un creativo schiavo dell'hardware"* uno dei titoli meno innovativi e banali della fiera (**Rogue Squadron 2**) scatena urla di esaltazione fra i presenti. Mentre Miyamoto parla di *"sequel uno uguale all'altro"*, tre perfette esemplificazioni del suo dire - **Wave Race Blue Storm**, **Super Smash Bros. Melee** ed (again) il titolo Lucasarts di cui sopra - quasi scatenano una rissa in sala. Non dateci degli ipercritici. Nintendo è Nintendo, ma ogni console abbisogna del suo repertorio di remake per attecchire sull'opinione collettiva, e GameCube non può eludere questa regola. Ciò che stizzisce è l'ipocrita volontà di spacciarsi per "diversi" laddove si è esattamente come tutti gli altri. Togliete Miyamoto e cosa resta di Nintendo? I Pokemon, il franchise dal più alto grado di sfruttamento che l'industria videoludica abbia mai prodotto. Ne hanno fatto di tutto: carte, videogiochi, pupazzi, serie televisive e lungometraggi cinematografici. Li trovi nelle merendine Mr. Day e sugli zaini, nei supermercati e nelle cartolerie, appesi ai cellulari o appuntati sul risvolto della giacca. Al prossimo attacco verso la massificazione del videogame, insieme a Lara Croft non dimenticate di sparare anche a Pikachu. Non c'è nessuna "differenza".

La Rete e l'era dell'informazione fai-da-te

Di ritorno da una fiera così mastodontica e dispersiva come l'E3, anche il giornalista più zelante naviga la Rete alla ricerca di informazioni e notizie sfuggite sul campo di battaglia (e chi nega questa pratica ammette di offrire informazione parziale). **Super Console** ha fatto altrettanto, ma la sua ricerca è stata decisamente infruttuosa. O meglio, le notizie c'erano ed hanno fornito un utile appoggio alla stesura di questo numero, ma l'aspetto che ha maggiormente sorpreso è stata la diversità di opinioni espresse da buona parte dei colleghi della Rete. E non parliamo di opinioni su questioni aperte a diverse interpretazioni, bensì di documentate menzogne. E' stato quasi divertente tornare a casa e scoprire che GameCube si è dimostrata la più potente delle console presenti in fiera (è vero l'esatto contrario), oppure che i giochi Xbox erano tutti *"fluidissimi, dettagliatissimi, roba da non crederci!"*, o, ancora, che il miglior titolo PS2 è stato **State of Emergency** (decisamente no). Curiosa è stata inoltre l'omertà della stampa online sulla gaffe fatta da Robbie Bach nel corso della conferenza stampa di Microsoft (quando ha provato ad accendere Xbox per mostrare a tutti la sequenza di boot, la console si è rifiutata di prender vita lasciando Bach in silenzio davanti ad un megaschermo nero per una decina di imbarazzanti secondi. *"Evidentemente abbiamo un problema col video…"* ha detto, ed è andato avanti), così come la latitanza del benché minimo accenno alle palesi scalettature di **Luigi's Mansion** (vedi **Outerworlds**). Esilarante poi l'entusiasmo di taluni nel commentare la *"superiore nitidezza dell'immagine nei giochi GameCube rispetto a quella degli altri sistemi"*. Una considerazione vera, sia chiaro, ma che non dipende dall'hardware Nintendo in sé bensì dal modo in cui è stato presentato: laddove tutti i giochi dell'E3 erano mostrati su televisori standard attraverso l'orrido segnale videocomposito (una triste tradizione della fiera losangelina), quelli GameCube scorrevano su televisori ad alta definizione (HDTV) collegati alla console via cavo Component. C'è una bella differenza. E poi ancora, omissioni (**Baldur's Gate Dark Alliance**, uno dei titoli PS2 più impressionanti dal pdv estetico è stato praticamente ignorato), distrazioni (Xbox costerà 100 dollari in meno rispetto a PS2), magiche apparizioni (secondo alcuni, **Project Ego** sarebbe stato mostrato ai visitatori nello stand Microsoft laddove era visionabile solo dietro porte chiuse). L'E3 secondo la Rete è un E3 cangiante, mutevole, diverso da sito a sito. Ma di fatto l'E3 è stato uno solo, e **Super Console** vi ha riportato esattamente quello che è stato. Almeno dal suo punto di vista. ;-)

gameON Magazine.
Il mondo dei videogiochi, visto da vicino.

Quando c'è in gioco l'informazione, la competenza non è un gioco. **gameON Magazine** è il nuovo punto di riferimento della Rete per notizie, anteprime, recensioni, approfondimenti e speciali sul mondo dei videogiochi per PC e console. **gameON Magazine**: l'informazione pixel dopo pixel.

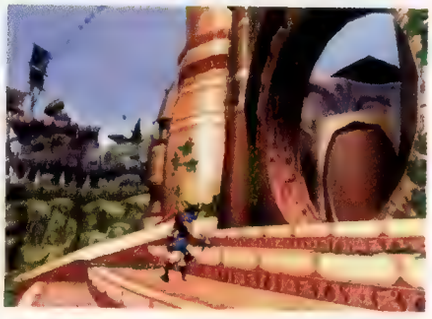
www.gameon.it

gameON

FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **AMERICANA** PRODUTTORE **SCEA** SVILUPPATORE **NAUGHTY DOG** GENERE **AZIONE/AVVENTURA** SUPPORTO **1 DVD-ROM** MULTIPLAYER **NO** DATA DI USCITA **FINE 2001**

Jak & Daxter: The Precursor Legacy

Come promesso, Sony Computer Entertainemnt e Naughty Dog mostrano all'E3 il primo gioco PlayStation2 della seconda generazione.



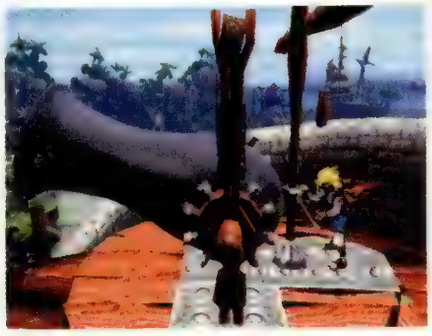
Il ruolo di Daxter nell'economia di gioco è puramente accessorio. Il piccolo roditore ha lo scopo di impreziosire di battute e scenette umoristiche l'esperienza ludica. In foto lo vediamo mentre tenta di sollevare Jak appeso ad una sporgenza. Se il giocatore attende qualche secondo prima di tirarsi su, Daxter perde la presa e finisce anch'egli appeso di fianco all'amico.

È da quando **Super Console** fece visita agli studios di Naughty Dog in quel di Santa Monica, Los Angeles, circa due anni fa, che il team capeggiato da Jason Rubin ed Andy Gavin è al lavoro su questo **Jak & Daxter: The Precursor Legacy**. Lo scopo della visita era quello di visionare l'ultimo progetto a 32bit del team americano, **Crash Team Racing**, ma già si parlava di PlayStation2 e di come, quando e se avrebbe cambiato la faccia dell'industria videoludica. In quell'occasione Jason Rubin confidò a **Super Console** la gestazione di un progetto esclusivo PlayStation2. In un periodo in cui Dreamcast calamitava l'interesse del 90% dell'industria, la scelta di boicottare la console Sega in favore di quella Sony apparve quantomeno curiosa. *"Se qui si trova PlayStation"* spiegò Jason distendendo il dito della mano destra nel vuoto davanti a sé, *"e qui Dreamcast"* aggiunse puntando il dito della mano sinistra a 10 centimetri dalla prima, *"PlayStation2 si trova qui"* concluse spostando il dito della sinistra a mezzo metro dalla destra, tracciando un'ideale linea evolutiva che poneva il 128bit Sony all'apice. Da allora Jason non ha mai smesso di decantare le lodi di PlayStation2, in netta controtendenza col clima di ostracismo maturato a seguito delle prime lamentele mosse da alcuni sviluppatori ai danni dell'architettura del sistema Sony. La sua ultimissima "arringa difensiva" risale allo scorso ottobre, mese in cui Lorne Lanning di Oddworld Inhabitants annunciò il dirottamento di **Munch's Oddysee** dalla piattaforma Sony a quella Microsoft (vedi **SC**76 p.9) perché trattasi (Xbox) di *"tecnologia chiaramente superiore"*. In quell'occasione Jason tacciò di palese incompetenza il team responsabile della saga di Abe, rimandando la prova del suo dire all'E3 del 2001, teatro della prima presentazione mondiale del "progetto ambizioso" ora noto come **Jak & Daxter: The Precursor Legacy**. Ebbene, vedere quest'ultimo girare su PlayStation2, quindi **Munch's Oddysee** su Xbox (e magari immaginare l'espressione di Lorne Lanning), lascia pochi dubbi su chi avesse ragione. Le similitudini che legano i due prodotti (vasti ambienti poligonali inquadrati dinamicamente in entrambi i casi) avallano e svuotano rispettivamente le lodi e le critiche dei due sviluppatori, tant'è che Jason non si risparmia in sfrecciatine indirizzate ai colleghi "denigratori". *"Ecco, qui potete vedete quest'effetto metallico ottenuto con il multipass rendering, secondo alcuni impossibile da gestire su PS2 [ride]. E qui notate l'estensione del campo visivo, senza pop-up, senza draw-in e senza nebbia alcuna. La nebbiolina che vedete all'orizzonte serve solo a dare l'idea della profondità. Vedete quel mulino, in piccolo, là in fondo? Vedete le pale che girano? O i barili che rotolano su quella passerella lì dietro, ad un chilometro di distanza? E tutto lì, renderizzato continuamente. Ah, per inciso, è tutto anti-aliased"*. Jason Rubin, e con lui il capo programmatore Andy Gavin, sono gonfi di orgoglio e di "te-l'avevo-detto-io" mentre mostrano a **Super Console** il loro prodotto. E **Super Console** non può che testimoniare l'assoluta robustezza del motore grafico di **Jak & Daxter**. La scenografia si distende a perdita d'occhio nonostante l'imbarazzante mole di poligoni sparati a video. Il ciclo notte/giorno altera i cromatismi dell'ambiente nel corso della navigazione, un po' come avviene in **Zelda: Ocarina of Time** (sole e luna sono al momento latitanti, ma verranno introdotti in seguito, assicura Rubin) Le fluide e "gommose" animazioni di protagonisti e comprimari, quasi un marchio di fabbrica per Naughty Dog, sono coadiuvate da algoritmi di fisica che soggiacciono a quelle di vestiario, orecchie (a punta), capelli e quant'altro subirebbe le oscillazioni suggerite del moto. *"Durante lo sviluppo dell'ultimo **Crash Bandicoot**, avevamo tre artisti al lavoro su animazioni e fondali. In **J&D** ben sei persone si curano esclusivamente delle animazioni"* racconta Rubin mentre

Gavin, controller alla mano, saltella ripetutamente su un ponte di legno insistendo sull'eccezionalità degli algoritmi di fisica dinamica. Brevi, ma soventi rallentamenti sono al momento l'unico ostacolo alla piena espressione di un motore grafico indubbiamente massiccio, ma Jason Rubin puntualizza a più riprese *"perdonateci per questi rallentamenti, ma dobbiamo ancora rifinire alcune routine. La versione finale andrà a 60 fps costanti"*.

Un altro aspetto interessante di **J&D**, forse addirittura il più impressionante sebbene il meno appariscente, è il continuo accesso al DVD operato dal codice di gioco durante l'esplorazione del maga-mondo digitale in cui si consuma l'avventura. *"Non esistono livelli in **J&D**"* dice Rubin. *"O meglio, esistono vari mondi e varie ambientazioni, ma non esistono caricamenti o pause che li delimitino. Tutto quello che vedete mentre avanzate nel gioco viene preso dal disco, caricato in memoria ed elaborato da PS2 on the fly. E' possibile attraversare tutto il gioco dall'inizio alla fine senza interruzioni di alcun tipo"*. Il che si traduce in una notevole varietà di strutture, locazioni e soprattutto texture, coese per formare un mondo ampio, vivo e credibile. Un attimo prima siete in mezzo alla foresta, con i suoi alberi, le sue foglie, i suoi ruscelli, la sua fauna, e un attimo dopo siete in un villaggio, con le sue capanne, e dentro le capanne l'arredamento, l'oggettistica, gli abitanti. Tutto senza soluzione di continuità. Ovviamente esistono dei limiti alla libera esplorazione degli ambienti (leggi recinzioni, porte chiuse, e quant'altro), dei limiti da superare portando a compimento svariate mini-quest (un po' come accade in **Spyro the Dragon**), ma ciò non sminuisce l'imponenza dell'uber-mondo allestito dagli sviluppatori, talvolta foriero di vie alternative al raggiungimento di un determinato traguardo.

Come accennato, la struttura di **J&D** condivide con **Spyro the Dragon** alcuni concetti base. Si dialoga con personaggi per ottenere "missioni". Si risolvono missioni per aprire passaggi e così via. Ovviamente la varietà regna sovrana, con fasi di gioco che richiedono ora abilità salterina, ora tempismo, ora colpo d'occhio, ora elucubrazione. Esistono anche fasi condotte a bordo di una specie di moto volante ed il cannocchiale indossato dal protagonista (con coefficiente di zoom 16x) rivestirà senz'altro un ruolo importante nella meccanica di gioco. Jak (composto da 3.200 poligoni, per inciso) si porta a spasso l'amico Daxter, tramutatosi in una specie di roditore a seguito del contatto con una misteriosa quanto potente sostanza magica. Lo scopo del gioco è riportarlo allo stato iniziale conducendolo al cospetto dell'unica persona in grado di farlo, il saggio Gol Acheron, residente in un luogo remoto a nord. Diverse le mosse performabili: salto, doppio salto, capriola in avanti, capriola in avanti seguita da un uppercut, pugno, calcio rotante, testata al suolo… E' possibile inoltre aggrapparsi ove concesso, nuotare e immergersi nell'acqua, roteare alla Yuri Chechi appesi a travi orizzontali, più quant'altro il sistema di evoluzione del personaggio ed eventuali power-up aggiungeranno all'elenco (fra le tante cose, sarà possibile sparare delle sfere energetiche dalle mani). Look cartoonesco, occhioni in stile manga ed umorismo a go-go (Daxter fa letteralmente da spalla a Jak, producendosi in numerosi balletti e battute) definiscono nel complesso un pacchetto ludico palesemente pensato per bissare il successo della serie **Crash Bandicoot**. E da quello che **Super Console** ha potuto vedere (e mancano ancora sei mesi prima delle release nei negozi), non è azzardato allungare una mano sul fuoco in questo senso.



Stormi di uccelli come quello mostrato in foto aiutano a rendere più credibile e vitale il mondo fantasy in cui si svolgono le avventure di Jak e Daxter.

BLACK BOX Games

Via Masini 101 Castelfiorentino Fi infoline 0571684774 fax 0571628989
black-box@black-box.it 130 mq per la vendita - Cash&Carry Rivenditori

WWW.BLACK-BOX.IT

Privati Rivenditori

SPECIALE DREAMCAST PAL!!

4 WHEEL THUNDER - EXTREME CHAM
INCOMING - MARVEL VS CAPCOM I -
PSYCHIC FORCE 2 - RE-VOLT - SHA
LIRE 35.000

BUGGY HEAT - CHICKEN RUN - DEAD OR A
GTA 2 - LEGACY OF KAIN 2 - NBA
ROADSTER - SOUL FIGHTER - SOUTH PA
TOMB RAIDER 4 - TOY COMMANDER - TRICK
LIRE 49.000

SPEDIZIONE L. 20.000

Richiedi la lista completa per e-mail

e-mail? Vuoi ricevere i nostri listini settimanali? Contattaci:

Black-box@black-box.it

WWW.BLACK-BOX.IT

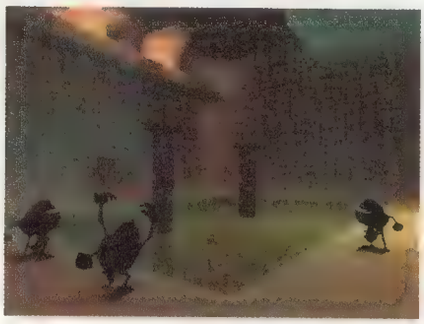
Registrati ora !!!

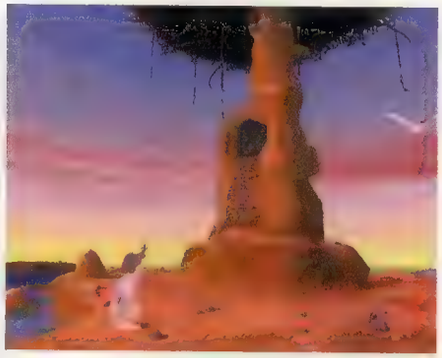
VIDEOGIOCHI E ACCESSORI PER:
Psone - PS2 - Dramcast - GameBoy - N64
e vasto assortimento PC !!

ⓘ FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **EIDOS** SVILUPPATORE **CORE DESIGN** GENERE **AVVENTURA** SUPPORTO **N/A** MULTIPLAYER **NO** DATA DI USCITA **FINE 2001**

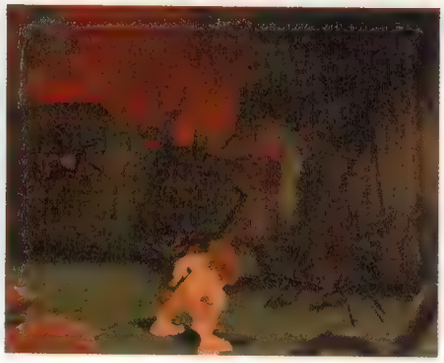
Herdy Gerdy

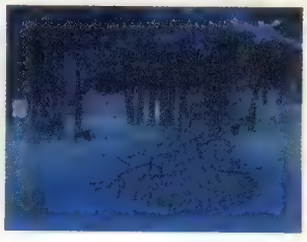
Dalla "casa dei sequel" per antonomasia arriva uno dei titoli più originali in uscita entro quest'anno per PlayStation2.

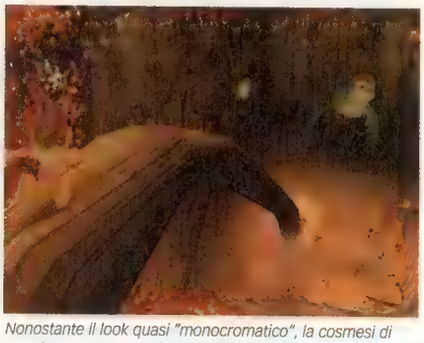




Inseguito da un gruppo di temibili mostriciattoli dalla dentatura aguzza, Gerdy tenta di trarne vantaggio dirottandoli verso l'orso rosa che blocca l'ingresso di un tempio.







*Nonostante il look quasi "monocromatico", la cosmesi di **Herdy Gerdy** si rivela efficacissima nella resa cartoonesca dell'esperienza visiva. Le animazioni, del resto, rimandano alle migliori produzioni Disney…*

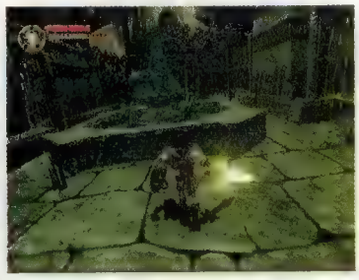
Herdy Gerdy è senz'altro uno dei titoli più originali presentati da Eidos al recente E3. Forse uno dei più originali di tutto l'E3, oseremmo dire. Dopo averne registrato l'esistenza e divulgato le peculiarità nell'anteprima pubblicata su **SC**81 (pag. 32), **Super Console** ha avuto occasione di comprenderne meglio l'ambigua meccanica di gioco provando le versione dimostrativa concessa ai visitatori della fiera losangelina. Il giocatore deve condurre il giovane pastorello Gerdy attraverso una serie di stage opponenti missioni via via più articolate. Si inizia con un gruppo di simil-coniglietti da una parte, un recinto dall'altra e Gerdy nel mezzo. Lo scopo: raggruppare gli animaletti e spingerli nel recinto. Facile ed indolore. Quasi banale. Il livello successivo aggiunge però una prima variabile: una sorta di orso rosa particolarmente aggressivo passeggia per l'area di gioco. Lo scopo resta analogo al precedente (portare gli animaletti nel recinto), ma la via per raggiungerlo meno lineare. L'orso infatti tende ad aggredire qualsiasi essere vivente gli attraversi la visuale, e, guarda caso, staziona proprio sulla traiettoria ideale che separa i coniglietti dal recinto di destinazione. Cosa fare? La soluzione è nella scenografia. Un fiumiciattolo scorre a mezzo metro di profondità rispetto alla linea del terreno, aggirando la zona "dominata" dall'orso. Gerdy deve spingere gli animaletti nel canale e, al riparo dalla vista dell'orso, guidarli di soppiatto vero il recinto. Livello tre: again, animaletti da una parte, recinto dall'altra e Gerdy nel mezzo. Stavolta di orsi ce ne sono due, ma non c'è nulla che offra riparo dalla loro vista. Cosa fare? La soluzione è – stavolta – nella "personalità". Come spiegato nell'anteprima di due mesi fa, ogni animale abitante il mondo di **Herdy Gerdy** è mosso da precipui connotati comportamentali. L'orso, nella fattispecie, oltre ad essere particolarmente aggressivo non sopporta i suoi simili. Ecco la soluzione: farsi inseguire da una delle due bestie per condurla nei pressi dell'altra, dando origine ad un'azzuffata interrazziale che tenga impegnati i due mentre si procede col proprio lavoro. Non lasciatevi ingannare dalla semplicità di quanto appena descritto. I primi livelli di **Herdy Gerdy** (o meglio, della sua versione dimostrativa) giocati in fiera offrono solo un assaggio della meccanica di gioco pensata da Core Design. Il novello pastorello sarà infatti chiamato a gestire fino ad un massimo di 12 razze animali differenti, caratterizzate ciascuna da precisi schemi comportamentali. Nel corso della sua scalata verso lo status di pastore maturo, Gerdy dovrà fare appello a specifici strumenti di richiamo, come flauti e corni (laddove i coniglietti di cui sopra andavano semplicemente spintonati) ed evitare di intersecare i pascoli di razze reciprocamente avverse per scongiurare inopportune risse.

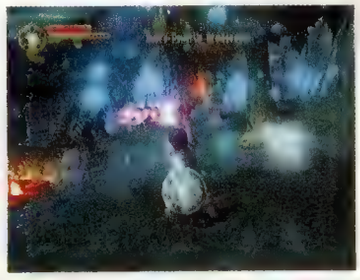
Dal punto di vista tecnico **Herdy Gerdy** sfoggia un particolarissimo look cartoonesco reso attraverso un algoritmo di cel chading dai tratti meno marcati e più "disneyani" di quanto visto in prodotti dall'analoga impostazione grafica. Rafforza l'illusione di partecipare ad un cartone animato interattivo l'abbondanza di animazioni e il loro particolare stile "molleggiato", con Gerdy che, ad esempio, saltella baldanzoso per gli ambienti di gioco suonando il flauto con la testa reclinata verso l'alto, in inequivocabile atteggiamento da Dio dei boschi. L'unica nota dolente "suonata" dal prodotto Core è al momento il frame rate, decisamente sotto la soglia dell'accettabilità anche nelle scene povere di poligoni. Si tratta ovviamente di una defaillance dettata dallo stato di evidente incompiutezza in cui versa il motore grafico e che vedremo certamente risolta nella versione finale (in arrivo solo a fine anno). Del resto titoli altrettanto "pesanti" come **Thunderhawk: Operation Phoenix** o **Project Eden** viaggiano senza intoppi sulla cresta dei 60 fps, dimostrando una certa dimestichezza dei programmatori Core con l'hardware del nuovo sistema Sony. Se tutto andrà come sperato, **Herdy Gerdy** minaccia di giungere in vetta alla classifica dei titoli PS2 più desiderabili di fine anno.

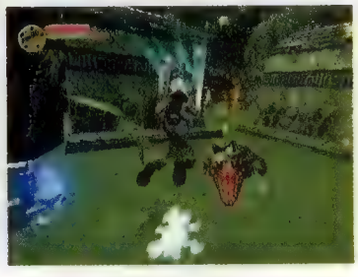
FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **AMERICANA** PRODUTTORE **CAPCOM** SVILUPPATORE **CAPCOM DIGITAL STUDIOS** GENERE **AZIONE** SUPPORTO **N/A** MULTIPLAYER **NO** DATA DI USCITA **NATALE 2001**

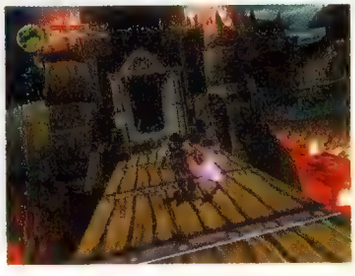
Maximo: Ghosts to Glory

Dopo circa dieci anni di attesa la serie di **Ghosts 'n Goblins** ritorna in una nuova edizione (fortemente rivisitata) per PlayStation2.









Nel corso del gioco Maximo dovrà vedersela con boss di fine e metà livello, come da classica impostazione del genere. Non mancheranno, inoltre, i ben noti (nonché altamente bastardi) diavoletti rossi...

*Nonostante il character design sia stato affidato a Susumu "quello delle copertine di Famitsu" Matsushita e la supervisione al buon Yoshiki Okamura, lo sviluppo di **Maximo** ha di fatto luogo in America.*

Annunciato ufficialmente quasi un anno e mezzo fa, e poi ritiratosi dietro un preoccupante silenzio stampa, **Maximo** (ora sottotitolato **Ghosts to Glory**) ha fatto la sua prima apparizione in pubblico durante l'E3 losangelino, ottenendo consensi unanimi da parte di pubblico e critica. Ispirato ad uno dei franchise più famosi (e dimenticati nell'era post-16bit) della softco nipponica, al secolo **Ghosts 'n Goblins**, **Maximo** rende omaggio alla mitica saga del cavaliere Sir Arthur senza però riproporne esattamente la meccanica di gioco. L'appena citato cavaliere barbuto, protagonista delle quattro edizioni del capolavoro Capcom commercializzate dal 1986 al 1991 (**Ghosts 'n Goblins**, **Ghouls 'n Ghosts** e le versioni per SNES e Master System), lascia infatti il posto al più atletico eroe Maximo che armato di spada, scudo e delle abilità acrobatiche del caso è chiamato a ristabilire l'equilibrio in un regno reso infernale dall'operato del suo vecchio consigliere Achille (che nel frattempo ha anche provveduto a rapire quattro fattucchiere e a prendere forzosamente in moglie l'amata compagna di Maximo, Sophia).

L'impostazione prospettica, come prevedibile, ha subito l'adattamento del caso imposto dal poligono, portando una telecamera originariamente laterale alle spalle del protagonista. Maximo attraversa quindi gli ambienti di gioco come farebbe qualsiasi alter-ego digitale in un "action-adventure" dei tempi moderni, con l'inquadratura intesa come strumento di spettacolarizzazione delle sequenze di esplorazione e combattimento. A tal proposito è utile segnalare l'abbondanza di inquadrature leggermente oblique rispetto al piano orizzontale (caratteristica palese nelle foto a corredo di questo articolo), pensate evidentemente per conferire maggior "dinamismo" - o se vogliamo un tratto più "epico" - allo scrolling dei fondali 3D. La versione giocabile offerta in pasto ai visitatori dell'E3, sebbene dichiaratamente completa al 40%, è parsa decisamente promettente tanto dal punto di vista tecnico quanto da quello prettamente ludico. Progredendo lungo le sezioni del primo livello di gioco (il classico cimitero), scheletri e zombie oppongono resistenza ad un Maximo capace di compiere un vasto repertorio di mosse: si va dalla classica sciabolata (con le varianti affondo e colpo circolare) al salto (o doppio salto) con conficcata finale al suolo. Oltre all'ovvio impiego difensivo, lo scudo può essere lanciato a mo' di boomerang o upgradato per fornire potere offensivo supplementare (leggi scatenare tempeste di fulmini e tornado). Sempre lo scudo funziona da "aspiratore" delle monete rilasciate dai nemici uccisi o recuperate frantumando le lapidi del cimitero. La pecunia digitale permette di acquistare potenziamenti vari racchiusi in particolari ampolle, come armature e scudi più resistenti nonché spade più devastanti (si va dal banale spadone "extra-large" alla spada infuocata con annesso il potere di invocazione di una simpatica pioggia di meteore). Il sistema di consunzione energetica rimanda alla classica simbologia della serie, con Maximo che di volta in volta perde pezzi di armatura finché non resta in mutande. A tal proposito è bene segnalare l'esistenza di una barra divisa in tre parti, ognuna identificativa dei tre stadi di "svestizione" attraversati dall'eroe colpo dopo colpo. Inedito, infine, il sistema di acquisizione dei "continue" *post mortem*: distruggendo alcune lapidi è possibile raccogliere anime da barattare con la Morte per un'occasione in più.

Sebbene lineare, l'esplorazione degli ambienti di gioco non è avara di deviazioni e passaggi segreti, ora rivelati dal collasso di strutture naturalmente instabili (in una particolare circostanza, il terreno del cimitero crollava per rivelare ai giocatori più curiosi un piccolo passaggio sotterraneo), ora scoperti smantellando elementi scenografici a colpi di spada. Più in generale l'interazione con i fondali conferisce solidità agli stessi, una solidità rafforzata allorquando la spada di Maximo finisce per cozzare contro massi o tronchi d'albero.

Tecnicamente parlando **Maximo** non ha perso uno solo dei 60 fotogrammi al secondo mandati a video dal motore grafico durante la prova condotta da **Super Console**. Il livello testato offriva un saziante assaggio di gradevoli effetti di trasparenza (efficace l'effetto "nebbia cimiteriale"), riflessi metallici e "dinamismo liquido", ormai divenuto quasi imprescindibile nelle produzioni odierne (vedi **Baldur's Gate: Dark Alliance** e **Splashdown**). In generale l'azione scorreva veloce, frenetica ed appagante, com'è d'uopo che sia per un titolo che ambisce a segnare il "*ritorno al vecchio modo di pensare il design del gameplay*" (fonte: press release Capcom). Nella speranza che **Maximo** si traduca in un nuovo e promettente franchise capcomiano non resta che attendere la release finale, in arrivo per la fine dell'anno, e con essa la pronta recensione di **Super Console**.

ⓘ FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **GIAPPONESE** PRODUTTORE **NAMCO** SVILUPPATORE **MONOLITH SOFT** GENERE **RPG** SUPPORTO **2 DVD-ROM** MULTIPLAYER **NO** DATA DI USCITA **DICEMBRE**

Xenosaga Episode 1

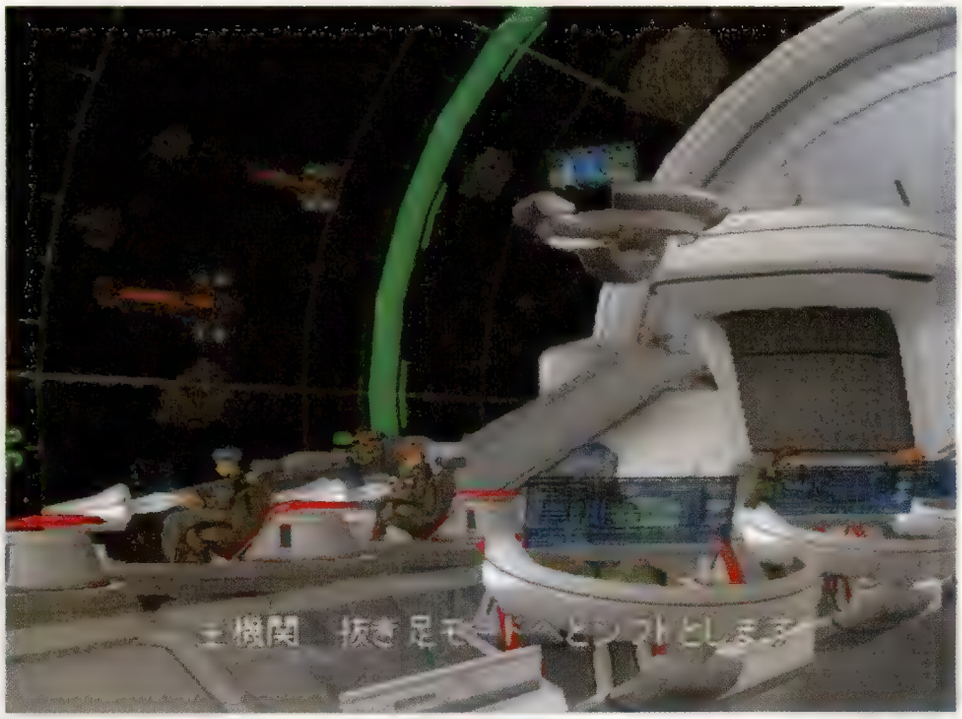
Mentre Squaresoft dà gli ultimi ritocchi al suo attesissimo **Final Fantasy X**, la sussidiaria namchiana Monolith Soft diffonde le prime immagini e le prime informazioni su **Xenosaga** portando a due il numero di RPG dall'alto profilo in arrivo entro l'anno su PlayStation2.

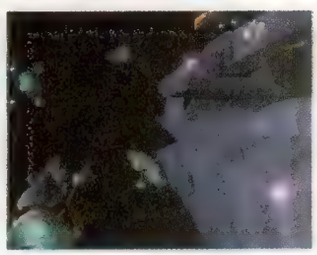
Nelle scene d'intermezzo i personaggi vantano complessi movimenti facciali e una realistica animazione delle capigliature.

Dopo la conferma avuta all'ultimo Tokyo Game Show del legame tra il misterioso "Project X" sviluppato dalla neonata Monolith Soft e **Xenogears**, erano in molti a chiedersi se non vi fossero trattative segrete tra SquareSoft e Namco riguardanti un'eventuale cessione dei diritti del suddetto RPG robotico. Teorie che Tetsuya Takahashi, vice presidente di Monolith Soft nonché mente ideatrice di **Xenogears** così come di questo **Xenosaga**, ha deciso di smentire personalmente con una serie di dichiarazioni che chiariscono numerosi punti oscuri del progetto. L'idea del vicepresidente di Monolith non è quella di riproporre su PS2 semplicemente gli eventi descritti nell'RPG SquareSoft, ma di realizzare un progetto di dimensioni ben più ampie. **Xenosaga** sarà infatti il primo di una serie di sei episodi, ognuno dei quali è in tre parti principali, che narrano le vicende precedenti e successive agli avvenimenti descritti in **Xenogears**. Attualmente la trama di tutta la saga sarebbe già stata definita fino alla metà del quinto capitolo, che corrisponde proprio a **Xenogears**, sebbene lo stesso autore abbia ammesso che in futuro potrebbe apportare dei cambiamenti nel caso ritenesse certe idee troppo datate.

Questo **Xenosaga Episode I Der Wille zur Macht** rappresenta il prologo dell'intera vicenda. Il suo sottotitolo, traducibile in "Il Desiderio di Potenza", sottolinea il tema principale. Le azioni compiute dai personaggi saranno infatti dettate dalla loro volontà di ottenere il potere a discapito degli altri. Le vicende narrate in **Xenosaga** hanno inizio mille anni nel futuro, cinquecento anni dopo che l'umanità ha abbandonato la Terra (ora ricordata come "la Gerusalemme Perduta") per ragioni da tempo dimenticate. Un lungo esodo durante il quale sono stati colonizzati ben cinquantamila pianeti, riuniti nella Federazione Galattica. I collegamenti tra i vari mondi sono assicurati da un sistema di navigazione interstellare chiamato Unus Mundus Network, che consente alle astronavi di raggiungere ogni area della Federazione in breve tempo. Questa rete di collegamenti è gestita dalla Vector Corporation, un'organizzazione talmente potente da essere in grado di influire sulle scelte compiute dal governo federale. Tra gli interessi della corporazione vi sono l'esplorazione dello spazio in cerca di nuovi mondi da colonizzare e lo sviluppo di speciali macchine da guerra ideate per combattere il nemico principale dell'umanità: gli Gnosis. Apparsa anni prima rispetto all'epoca in cui si svolge il gioco, questa misteriosa razza aliena nomade vaga nello spazio in cerca di civiltà da annientare. Per contrastare questa minaccia, Vector Corporation ha sviluppato l'Anti Gnosis Weapon System (AGWS, pronunciato "eigus"), ennesimo nome con cui vengono definiti i classici robot antropomorfi dell'animazione nipponica. Gli AGWS sono stati studiati in modo da consentire all'uomo di combattere ad armi pari con i giganteschi e veloci alieni: per questo motivo la loro altezza raggiunge i sei metri. I componenti di questi mech sono interamente modulari in modo da poter adattarne forma ed armamento ai vari obiettivi di guerra. Ogni mezzo è equipaggiato con uno speciale sensore chiamato D.S.S.S., il cui scopo è quello di rivelare la posizione degli Gnosis anche quando si rendono invisibili. Esistono due classi di AGWS: gli AG e i VX. I primi sono le unità standard in forza all'esercito federale, mentre i secondi sono prototipi dalle caratteristiche elevate attualmente in fase di sperimentazione da parte della Vector Corporation. Sempre con l'obiettivo di difendersi dagli attacchi dei Gnosis, sono stati sviluppati degli androidi chiamati KOS-MOS, programmati per raggiungere gli obiettivi ad essi assegnati con freddezza, logica ed estrema efficacia. Costruiti con un aspetto femminile (scelta da ricondurre alla volontà di Monolith di compiacere gli anime otaku), i KOS-MOS sono dotati di un sofisticato sistema operativo che simula una personalità umana in modo da facilitare la loro comunicazione con le persone. Lo sviluppo del progetto KOS-

Durante le fasi esplorative l'angolazione delle inquadrature non può essere alterata dal giocatore. Una mappa posta nella parte bassa dello schermo agevola comunque l'attraversamento degli ambienti.





MOS è affidato all'ingegnere Shion Uzuki, una ragazza di ventidue anni che nasconde dietro un carattere gioviale ed estroverso un tragico passato. La sua famiglia è stata uccisa anni addietro durante la guerra e il fidanzato è morto in un incidente. Estremamente popolare tra lo staff del progetto KOS-MOS, la donzella possiede ottime doti intellettive e di comando. Oltre a curare la progettazione degli androidi da combattimento, le è stato affidato anche il compito di testare il nuovo AGWS VX-1000. Attualmente il suo incarico principale è però quello di investigare su alcuni misteriosi incidenti occorsi durante un test di AGWS e KOS-MOS che pare abbia provocato la distruzione di un intero pianeta. Fedele assistente di Shion è una KOS-MOS priva di nome, come tutte le unità di questo tipo, che stando a Takahashi gioca un ruolo molto importante nella trama. Un terzo personaggio chiave è Chaos, un misterioso ed introverso ragazzo che rifiuta di parlare con gli altri del proprio passato e il cui aspetto da sedicenne sembra non rifletta la sua vera età. Come anticipava il breve clip del gioco mostrato al TGS da Namco, l'entità Zohar apparsa nella parte finale di **Xenogears** compare anche in **Xenosaga**. Secondo quanto affermato da Takahashi, la trama del primo episodio ruota attorno al coinvolgimento di Shion con questo essere, la cui nascita risale all'epoca della creazione dell'universo.

Oltre che dal punto di vista narrativo, anche da quello strutturale **Xenosaga** rivela l'intenzione del proprio autore di realizzare una sorta di trasposizione digitale dell'animazione robotica giapponese. Il gioco si divide infatti in due parti di cui una, estremamente consistente, è unicamente dedicata alla narrazione degli eventi attraverso lunghe scene d'intermezzo generate in tempo reale, caratterizzate da dialoghi doppiati e un dettaglio grafico superiore rispetto al resto del gioco. I modelli poligonali dei personaggi presentano un notevole livello di sofisticazione includendo espressioni facciali e un'animazione fluida e realistica dei capelli. Delle 30 ore necessarie per completare **Xenosaga Episode I**, ben 6 sono dedicate alle sequenze animate.: un tempo che sinceramente ci pare eccessivo in quanto rischia di tediare i giocatori più interessati all'aspetto ludico del gioco rispetto a quello narrativo. La parte dedicata all'esplorazione ed il combattimento impiega un motore grafico meno dettagliato e non consente la libera gestione delle inquadrature. Una mappa situata nella parte inferiore dello schermo aiuta il giocatore a non perdere l'orientamento. I combattimenti non avvengono tramite il classico sistema ad attacchi casuali: le unità nemiche sono rappresentate sulla mappa in modo da consentire al giocatore di scegliere se avvicinarsi fino a farle entrare nel raggio delle proprie armi, cercare di organizzare un'imboscata oppure tentare manovre evasive. Gli AGWS sono interamente personalizzabili con armi e dispositivi. Nuovi mezzi possono essere ottenuti o acquistati durante determinati eventi.

Oltre a Tetsuya Takahashi, che si occupa della direzione del progetto e della sceneggiatura, allo sviluppo del gioco partecipano altri ex-membri dello staff di **Xenogears** tra cui: Kunihiko Tanaka (character design http://www3.tky.3web.ne.jp/~r4kmt), Junya Ishigaki (mecha design, http://www13.u-page.so-net.ne.jp/wj8/gakky), Yasunori Mitsuda (colonna sonora, http://www.procyon-studio.com/) e Yasuyuki Honne (Art Director). Ad essi si sono aggiunte diverse persone provenienti dai team responsabili della realizzazione di **Dragon Valor** e della serie di RPG **Tales**. La colonna sonora verrà eseguita nientemeno che dalla London Philharmonic Orchestra.

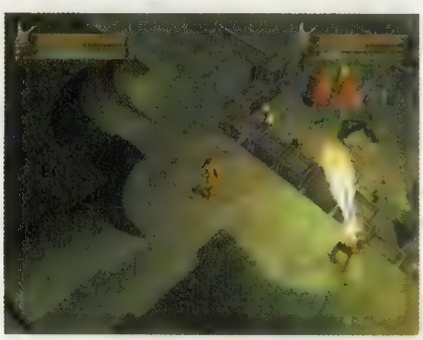
La commercializzazione di **Xenosaga Episode I** è prevista per il mercato giapponese a dicembre. Il gioco verrà distribuito su due DVD-ROM. Visto l'approssimarsi della conferenza stampa di Namco (prevista per l'8 luglio) in cui verranno svelati nuovi dettagli sul gioco, aspettatevi un aggiornamento a riguardo sin dal prossimo numero.

Shion e l'androide KOS-MOS (a destra) sono i due personaggi chiave del gioco

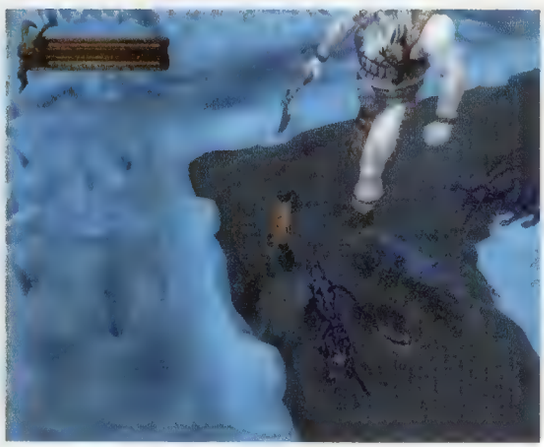
ⓘ FORMATO **PS2** VERSIONE **AMERICANA** PRODUTTORE **INTERPLAY/BLAK ISLE** SVILUPPATORE **SNOWBLIND STUDIOS** GENERE **ACTION/RPG** SUPPORTO **1 DVD-ROM** MULTIPLAYER **NO** DATA DI USCITA **NOVEMBRE**

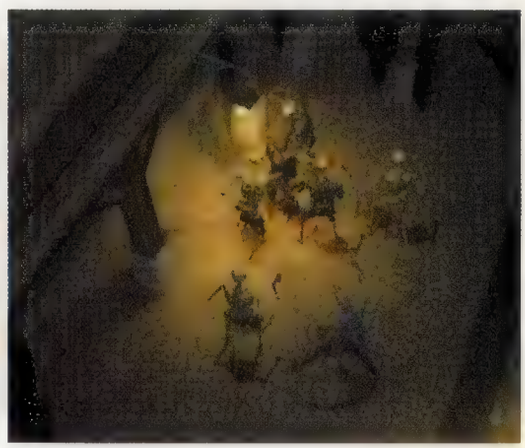
Baldur's Gate: Dark Alliance

Uno dei titoli più sottovalutati dell'E3 rappresenta, paradossalmente, una delle sorprese più intriganti della fiera losangelina. Preparatevi a ridimensionare i vostri elogi alla cosmesi di **MGS2**, **DMC** o **GT3** dopo aver visto quella di **Baldur's Gate: Dark Alliance**.



*La grafica di **BGDA** è, banalmente, sbalorditiva. In foto è possibile ammirare uno dei più bei beholder digitali mai realizzati su qualsiasi sistema (dovreste vederlo in movimento). Il dettaglio della bocca è sorprendente (notate la dentatura ed immaginate una lingua serpeggiante) così come i riflessi che ammantano il "corpo" sanguigno e pulsante della creatura.*





Partecipare alla tre giorni di bagarre videoludica annualmente allestita nel centro congressi di Los Angeles ha i suoi pro e i suoi contro: da un lato si ha possibilità di vedere in anteprima una marea di titoli in sviluppo, dall'altro si rischia di perderne qualcuno per strada. L'ultima edizione dell'E3, in particolare, è stata probabilmente la più ricca di contenuti degli ultimi sette anni, e quindi la più "aleatoria" da questo punto di vista. La qualità media dell'offerta ludica, inoltre, è stata tanto alta da ridurre drammaticamente l'elenco dei titoli "ignorabili" che solitamente alleggeriscono il lavoro dei giornalisti convenuti all'evento. Quest'anno, il fisiologico snellimento del carico lavorativo ha finito per interessare titoli a cui normalmente si dedicherebbero copertine o anteprime da due o tre pagine. E' il caso di questo **Baldur's Gate: Dark Alliance**. Dopo aver speso innumerevoli parole di encomio in occasione della sua prima presentazione ufficiale occorsa qualche mese fa (cfr. **SC**80), la critica "specializzata" sembra averlo bellamente ignorato durante lo show losangelino, escludendolo aprioristicamente dalle consuete classifiche stilate nel post-fiera. Se da un lato c'è chi assegna all'inconsueto ma tutt'altro che sconvolgente **State of Emergency** la corona del "Game of the Show", dall'altro c'è chi arriva a citare le banali riedizioni di **Tony Hawk's Pro Skater** e **Twisted Metal** piuttosto che il sorprendente (quanto raro) titolo sviluppato dai talentuosi Snowblind Studios. Cose che capitano, ma **Super Console** desidera riportare un po' di equilibrio.

Invitati ad una dimostrazione privata, abbiamo avuto modo di visionare nel dettaglio il prodotto, vederne un gran numero di livelli ed apprezzarne l'indiscutibile magnificenza tecnica. Ed è proprio da quest'ultima che preferiamo principiare la nostra analisi. Malgrado ne fossimo già consapevoli, rivedere il titolo Interplay in movimento continua a far accapponare la pelle. Inquadrati da una prospettiva isometrica, i labirinti di **BGDA** racchiudono un insieme indefinibile di parossismi grafici: dal realistico movimento dell'acqua alla credibile proiezione delle ombre dinamiche, dagli effetti di luce policromi alla fisica delle animazioni, dalla pletora di poligoni al dettaglio delle texture, tutto in **BGDA** è semplicemente perfetto e non v'è artefatto o compromesso che minacci la sospensione dell'incredulità in cui versa il giocatore dal primo istante di gioco. L'addetto Interplay incaricato di mostrare i numerosi livelli compresi nel pacchetto ludico passa da un'ambientazione all'altra, mostrando grotte di ghiaccio, oscuri cunicoli sotterranei, montagne innevate, templi diroccati e (sorpresa delle sorprese) le più incredibili foreste mai realizzate in giochi dall'analoga impostazione prospettica. **Super Console** si stropiccia gli occhi mentre cerca di razionalizzare l'incredibile realismo con cui erba, cespugli ed alberi ondeggiano al vento, filo per filo, stelo per stelo, foglia per foglia. Viene quasi voglia di accarezzare lo schermo per apprezzare col tatto la morbidezza della vegetazione digitale. Lo stupore cresce quando ci si imbatte in gruppi di enormi creature e le si combatte a colpi di magie (leggi effetti di luce) senza che il frame rate scivoli minimamente al di sotto dei 60 fps. Ma la magia di **BGDA** non finisce di esprimersi qui. Nella locanda in cui ha inizio l'avventura, il protagonista (un personaggio selezionabile fra i tre disponibili) interloquisce con la barista da una visuale in prima persona. La telecamera si abbassa e si orienta senza caricamenti o interruzioni varie per mostrare una donna animata nel volto (il labiale segue le parole pronunciate dal sonoro campionato) e nei gesti. Anche in questo caso il livello di dettaglio è sorprendente, ma il bello viene quando la nostra interlocutrice (che ci chiede di ripulire i bassifondi della locanda dai ratti giganti che la infestano) incrocia le braccia sul petto portando i seni ad avvicinarsi e a comprimersi come due forme di pasta lievitata. Roba da non crederci.

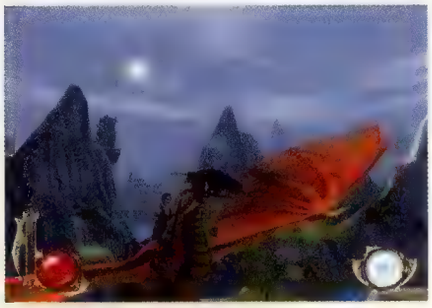
Dietro il devastante impianto cosmetico di **BGDA**, si cela un action RPG a metà strada fra **Diablo II** e **Gauntlet**. Il sistema di controllo è pertanto semplice ed immediato: il tasto ⊗ comanda l'uso dell'arma principale. Il tasto ◉ permette di lanciare gli incantesimi, mentre i tasti dorsali sono assegnati all'impiego di pozioni rigeneratrici di mana ed energia vitale. I combattimenti si risolvono in azzuffate tutta azione e poca strategia (esattamente come nel classico di Atari), a cui si partecipa in solitario oppure in compagnia di un secondo giocatore umano. Non è possibile allestire party con gli NPC in **BGDA**. Si tratta quindi di un titolo improntato più sull'azione che sulla gestione manageriale, sebbene non manchino negozi presso cui acquistare spade, mazze ferrate, archi, scudi, gambali, armature, elmetti di varia potenza/resistenza e quant'altro. E' quindi evidente che chi pretende maggior spessore da **BGDA**, memore delle meccaniche di gioco tipiche della serie per PC, corra il rischio di restarne deluso. A tutti gli altri **BGDA** promette di offrire un'esperienza ludica raramente sperimentata su console in forma così smagliante, nonché un'eccezionale prova della potenza del criticatissimo monolite nero di Sony. Appuntamento ad un prossimo numero di **Super Console** per un giudizio definitivo.

ⓘ FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **AMERICANA** PRODUTTORE **SCEA** SVILUPPATORE **SURREAL SOFTWARE** GENERE **AZIONE/AVVENTURA** SUPPORTO **N/A** MULTIPLAYER **NO** DATA DI USCITA **NOVEMBRE**

Drakan

Continua il progressivo arricchimento della line-up Sony di titoli qualitativamente promettenti. Fra battaglie aeree a cavallo di un drago e combattimenti a terra a colpi di spade, frecce e magia, prende forma uno dei più interessanti acton-adventure in arrivo entro quest'anno su PS2

Il modello di Rynn è composto da ben 4.400 poligoni. Una cifra notevole se si considera che quello della versione PC ne contava solo 300.



*In **Drakan**, l'area di gioco parte dal cielo per arrivare sin dentro le varie strutture a terra, siano esse città, castelli o grotte sotterranee. Un sistema di caricamento dinamico dei dati dal disco evita indesiderate interruzioni durante il passaggio dagli interni agli esterni e viceversa.*

Drakan o **Drakan 2**? E' questo l'amletico quesito che ha accompagnato la gestazione del primo progetto di Surreal Software per (ed esclusivamente) PlayStation2. Da un lato c'era Sony, che insisteva - ed insiste - a riferirsi ad esso chiamandolo **Drakan** (o **Drakan PS2**). Dall'altro c'era **Drakan: Order of the Flame**, gioco per PC commercializzato qualche anno fa e sviluppato dal medesimo team. "Gli sviluppatori sono gli stessi, il nome è lo stesso, cambia solo il formato. Ergo è un porting. Fine della storia". Era più o meno questo il ragionamento che ha erroneamente indotto molti ad identificare il gioco ascritto da Sony nella line-up PS2 come una semplice conversione da PC. Ma al recente E3, Alan Patmore, Presidente di Surreal Software, ha ribattuto: *"E' un vero e proprio seguito di **Drakan**. Non è assolutamente una conversione del primo. Abbiamo impiegato due anni per svilupparlo, e sentire qualcuno additarlo come un porting è molto frustrante per un team che ha lavorato duro pur di creare qualcosa di completamente originale."* Le nubi del dubbio cominciano a diradarsi. *"Le modifiche che abbiamo apportato al combattimento aereo, ad esempio, sono sufficientemente significative da offrire un'esperienza completamente nuova,"* continua Patmore, per poi concludere lapidario: *"E' letteralmente un gioco diverso"*. A quanto pare, quindi, l'incomprensione è nata dalla volontà di Sony di evitare di confondere l'utenza PS2 apponendo il suffisso numerico "2" davanti al titolo di un gioco mai uscito su una piattaforma Sony. Ecco quindi perché questo **Drakan 2** di fatto si chiama **Drakan** e basta.

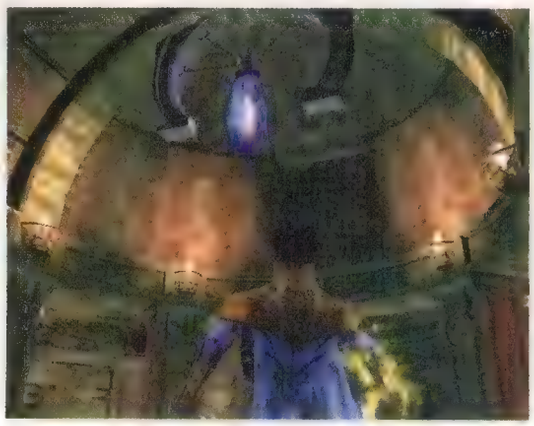
Chiarita la questione e riappacificati gli animi, **Drakan** si può descrivere come un action-adventure dall'ambientazione fantasy in cui il giocatore controlla l'atletica guerriera Rynn ed il suo fedele dragone Arokh. Combattimenti a terra ed in volo si spartiscono quindi il quid ludico del prodotto: nel primo caso il giocatore ha a disposizione armi a corto e lungo raggio, magie e sistemi di protezione come scudi ed armature; nel secondo si produce in esercizi "dragon-fighting" a cavallo del fido Arokh, svolazzando per i cieli e sparando palle di fuoco dalla bocca. Non si tratta, badate, di due meccaniche di gioco racchiuse in specifici livelli ad hoc. Tutto si svolge all'interno dell'immenso mondo fantastico allestito dagli sviluppatori sulla base di un motore grafico davvero notevole, capace di disegnare scenografie vastissime e nello stesso tempo sorprendentemente particolareggiate, ad un frame rate che (nella demo portata all'E3) scendeva raramente sotto i 60fps. Un attimo prima maciulli gli orchi nella boscaglia e un attimo dopo sorvoli la zona in sella al drago, senza soluzione di continuità. Durante le fasi appiedate e all'aperto, Arokh è infatti sempre nei paraggi, tant'è che è possibile chiamarlo in aiuto in qualsiasi momento, eventualmente ordinandogli di riversare un po' di pioggia infuocata sui nemici più dispettosi. Saliti in groppa al gigantesco rettile volante è possibile approfittarne per raggiungere velocemente ogni angolo della mappa di gioco o per affrontare ad armi pari eventuali minacce aeree. In questo caso, un sistema di lock-on automatico simile a quello impiegato in **ZOE** (lo stesso Patmore ammette di aver tratto ispirazione dal titolo Konami per la gestione delle inquadrature) tiene Arokh ed il suo bersaglio su schermo mentre i due danzano nel firmamento fra lingue di fiamme e palle di fuoco.

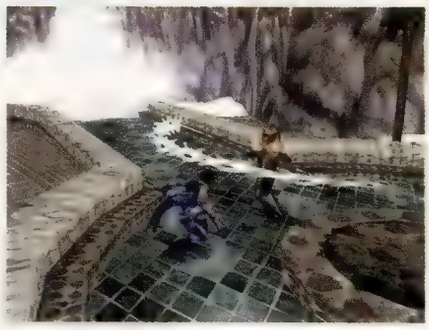
Sebbene apparentemente semplicistico, **Drakan** presenta intriganti elementi RPG. Rynn si evolve nel corso dell'avventura attraverso l'opera di assegnazione dei punti esperienza perpetrata dall'utente (sono tre le classi in cui investire i punti: guerriero, arciere e mago). Eventuali NPC liberano utili informazioni durante i dialoghi, ed è data la possibilità di acquistare o vendere armi, pozioni e item vari. Interessante, infine, il sistema di esecuzione delle magie. Gli incantesimi vengono invocati agendo sulla croce direzionale. Durante la procedura Rynn mima col braccio sinistro le direzioni impartite dall'utente ed in base alla sequenza completata viene invocato uno specifico attacco magico. Nel corso del gioco Rynn potrà apprendere fino a 12 magie diverse ed ognuna di esse potrà attraversare tre stadi di upgrade. Non male per un gioco che dava l'idea di essere un banale sparatutto fantasy, nevvero?

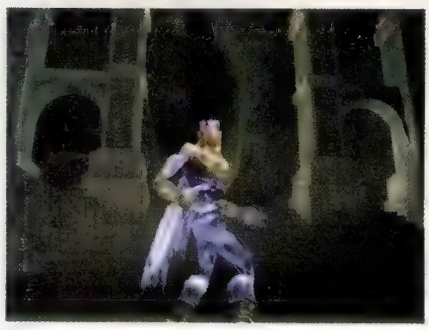
ⓘ FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **EIDOS** SVILUPPATORE **CRYSTAL DYNAMICS** GENERE **AZIONE/AVVENTURA** SUPPORTO **N/A** MULTIPLAYER **NO** DATA DI USCITA **SETTEMBRE**

Legacy of Kain: Soul Reaver 2

Dopo un'interminabile attesa i vampiri di Crystal Dynamics si ridestano all'ombra del monolite nero. Inutile difendersi con l'aglio: uno di quei vampiri siete proprio voi.







*Sebbene **Soul Reaver 2** fosse inizialmente previsto sia per Dreamcast che per PlayStation2, il drammatico forfait annunciato da Sega qualche mese fa ha portato Eidos a mantenere in vita solo il progetto per il sistema Sony.*

È da circa due anni che i giocatori del primo **Soul Reaver** per PSone aspettano di conoscere l'esito dell'infausto finale che da allora tiene in ballo il destino di Raziel. L'attesa avrà fine il prossimo settembre, quando Eidos commercializzerà il previsto seppur tardivo (sarebbe dovuto uscire a marzo) **Soul Reaver 2** per PlayStation2. Dopo essere stato risucchiato nel Chronoplast, Raziel si troverà a viaggiare nel tempo, per l'esattezza nel periodo pre-Kain, quando la terra di Nosgoth non aveva ancora assistito alla corruzione dei Pillars e al genocidio dei vampiri. Mosso dall'inappagato spirito vendicativo che lo portò ad un passo dalla giugulare di Kain nel capitolo precedente, il vampiro reietto di Crystal Dynamics continuerà la sua ricerca in questa nuova era, forte di tutte le abilità acquisite nel prequel. Planare, nuotare, scalare pareti, saltellare da un piano spettrale all'altro ed ovviamente divorare anime, saranno facoltà concesse sin dall'inizio in **Soul Reaver 2**, così come sin dall'inizio si potrà fare affidamento sulla potentissima Soul Reaver, la spada mistica recuperata da Raziel nel corso dell'avventura precedente. Ciò non vuol dire, badate, che **Soul Reaver 2** rigetti il sistema evolutivo apprezzato nel prequel. Nuove abilità, nuove magie e nuove armi giocheranno, infatti, un ruolo cruciale in quest'edizione 2001. La Soul Reaver, in particolare, rappresenta la chiave del meccanismo ludico concepito negli studios della softco californiana con l'obiettivo di ispessire l'esperienza ludica con poderosi iniezioni di brainstorming. Immergendo la spada in particolari sorgenti, elementi come acqua, terra, fuoco, aria, tenebra, luce e spirito ne modificheranno le caratteristiche "abilitandola" alla risoluzione degli enigmi proposti. Ma non solo. Nuove creature legate a specifici elementi potranno essere eliminate più facilmente solo impiegando la Reaver "rivestita" dell'elemento antitetico (ad esempio, acqua contro fuoco o luce contro tenebra). A tal proposito si segnala una maggiore occorrenza dei combattimenti, un nuovo sistema di lock-on selettivo ed un più generale upgrade degli algoritmi di intelligenza artificiale. Se in **Soul Reaver** l'evasione dalle minacce era sport praticatissimo, nel seguito, la presenza di gruppi compatti e ben organizzati di nemici (tra cui demoni e spiriti oltre ai canonici vampiri e cacciavampiri), costringe allo scontro con maggior frequenza. **Soul Reaver 2** rafforza inoltre il legame fra Raziel e la sua Soul Reaver prevedendo una sorta di "barra della potenza": ad ogni attacco portato a segno, la barra di cui sopra cresce e con essa l'efficacia degli attacchi. Giunta al massimo della sua potenza, però, la Soul Reaver prenderà a cannibalizzare l'energia vitale dello stesso Raziel. Ne consegue pertanto l'esigenza di dosare il proprio impeto distruttivo affinché il livello della barra si mantenga al di qua della soglia dell'auto-consunzione.

Come già spiegato nell'anteprima di **Soul Reaver 2** pubblicata su **SC**78, la struttura enigmistica ha subito una drastica evoluzione rispetto alla regola del "sposta il masso sulla pedana per aprire la porta" vigente nel prequel. Le diverse metamorfosi della Soul Reaver unite alle nuove abilità acquisibili da Raziel nel corso dell'avventura, stimolano continui riesami dell'ambiente circostante tesi a scovare passaggi e soluzioni precedentemente fuori portata o impensabili. Usare ad esempio la Reaver della luce per rischiarare pertugi nascosti dalla tenebra o quella del vento per congelare canali d'acqua non navigabili, sono solo alcune delle soluzioni adottabili nel titolo Eidos. In altri casi l'uso di specchi permette di convogliare la luce verso congegni fotosensibili. Inutile precisare che la facoltà di passare da un piano spettrale all'altro (operazione che determina il mutamento architettonico degli ambienti) giocherà ancora una volta un ruolo centrale nella risoluzione degli enigmi.

Se dal punto di vista strutturale **Soul Reaver 2** fa promesse di rinnovamento decisamente intriganti, da quello tecnico si dimostra già da adesso all'altezza della console su cui è destinato a girare. La demo provata da **Super Console** alla fiera losangelina fa fede agli strilli della press release mandando a video 60 fps al secondo con inusitata costanza. Il dettaglio grafico non è sconvolgente, ma l'imponenza architettonica affascina, soprattutto mentre viene sottoposta alla deformazione innescata dal passaggio dalla dimensione materiale a quella spettrale. I 3.000 poligoni che compongono il "nuovo" Raziel (il modello impiegato nella versione PSone ne contava 500) sono animati in maniera pressappoco analoga a quanto visto nel prequel, il che non è necessariamente un male alla luce del già eccellente lavoro compiuto all'epoca dagli animatori di Crystal Dynamics. Suggerisce invece qualche perplessità l'altalenante qualità degli effetti particellari e di trasparenza; ottimi nella riproduzione degli elementi che ammantano la Soul Reaver o le anime espulse dai corpi delle vittime, ma migliorabili per quanto riguarda il sangue che sgorga dalle ferite, tristemente realizzato con la classica cascatella di palline rosse. Al di là di queste sottigliezze, **Soul Reaver 2**, grazie alla nuova logica enigmistica e alle rifiniture apportate al meccanismo dei combattimenti, sembra avere tutte le carte in regola per inaugurare dignitosamente il passaggio della serie sul 128 bit Sony.

-TIME OUT-

PS2

GRAN TURISMO 3 PAL
ONIMUSHA PAL
DARK CLOUD PAL
NBA STREET PAL
MONKEY ISLAND 4 PAL
FINAL FANTASY X JAP
DEVIL MAY CRY JAP
E TANTI ALTRI...

PSONE

CASTLEVANIA CHRONICLES JAP
TIMEBOKAN GOGOGO JAP
TIMEBOKAN 1 & 2 JAP
METAL SLUG JAP
METAL SLUG X JAP & USA
NAMCO COLLECTION JAP
TATSUNOKO FIGHT JAP
KEN SHIRO 2 JAP
DEVILMAN JAP
EVIL DEAD PAL
E TANTI ALTRI...

GAMEBOY ADVANCE

CASTLEVANIA ADV.
MARIO ADV.
F-ZERO ADV
GTA ADV.
PINOBEE ADV
RAYMAN ADV
FINAL FIGHT ADV
STREET FIGHTER ADV
E TANTI ALTRI...

DREAMCAST

HEAVY METAL: GEOMATRIX JAP
GUNDAM BATTLE ONLINE JAP
PHANTASY STAR ONLINE 2 USA
SONIC 2 ALL VERSIONS
CRAZY TAXI 2 JAP
SOLDIER OF FORTUNE PAL
GET BASS 3 JAP
VIRTUA TENNIS 2 JAP
COSMIC SMASH JAP

PRENOTA SUBITO IL TUO GAMECUBE E XBOX !!!

VENDIAMO I VIDEOGAMES, NON... I GIOCHINI !

SE SEI UN RIVENDITORE, NON ASPETTARE, VIENI DA NOI A COMPRARE !

SIAMO A BOLOGNA IN VIA DI CORTICELLA 119/A
(DI FRONTE ALLE SCUOLE ALDINI)

HOT LINE 051/6313325 FAX 051/4154186

E-MAIL 0516313325@IOL.IT

TUTTE LE IMMAGINI, I LOGHI E I MARCHI APPARTENGONO AI LEGITTIMI PROPRIETARI

ⓘ FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **AMERICANA** PRODUTTORE **EA BIG** SVILUPPATORE **EA CANADA** GENERE **SPORTIVO** SUPPORTO **1 DVD-ROM** MULTIPLAYER **2 SPLIT-SCREEN** DATA DI USCITA **INVERNO**

SSX Tricky

*"Where the f**k do you think you are, in a videogame?"* (addetti agli impianti di risalita di Verbier [Svizzera] a due redattori di **Super Console** mentre, completamente ubriachi, tentavano di slidare un corrimano in mezzo a un branco di sciatori).

*L'engine 3D è rimasto sostanzialmente il medesimo del primo **SSX**. Speriamo che i programmatori abbiano eliminato del tutto gli occasionali rallentamenti che attanagliavano l'originale.*

*Ancora sconosciuta la lista completa delle canzoni che formeranno il soundtrack di **SSX Tricky** (anche se con ogni probabilità avremo ancora una volta i pezzi che hanno fatto da sottofondo al gioco originale), così come il nome degli attori che hanno prestato la propria voce ai personaggi del gioco.*

Come potete vedere da questa foto, gli sviluppatori di EA Canada stanno lavorando alacremente per realizzare una simulazione altamente realistica, nel pieno rispetto delle leggi della fisica e ricreando alla perfezione quest'esaltante disciplina invernale. Er…

It's tricky to rock a rhyme, to rock a rhyme that's right on time, it's tricky…". Le gigantesche casse allo stand di Electronic Arts pompano lo storico pezzo dei Run DMC a un volume inaudito, mentre su un megaschermo scorrono le immagini dei rider di **SSX Tricky** impegnati in spettacolari, quanto improbabili, evoluzioni. E' questo lo scenario che qualche settimana or sono ha accolto le migliaia di visitatori radunati nello stand EA, come sempre situato in posizione strategica, ovvero a ridosso dell'ingresso principale del Convention Center in cui ha luogo l'E3. Il fatto che la casa americana abbia deciso di dare ampio risalto al suo secondo titolo di snowboard non lascia particolarmente stupiti, considerando che **SSX** è stato uno dei giochi più venduti nei mesi seguenti il lancio della console Sony in occidente, nonché l'esponente della line-up PS2 che maggiormente ha esaltato critica e pubblico al di là dell'oceano. Il nuovo titolo di EA Canada, presente all'E3 in forma giocabile esclusivamente dietro porte chiuse, si preannuncia come una versione migliorata del mitico **SSX** anziché un vero e proprio sequel (ricordiamo che inizialmente il nome del gioco era il ben più eloquente **SSX: DVD Special Edition**), ciononostante le modifiche sono tante e tali da meritare la nostra attenzione. In primo luogo, come si evince facilmente dal titolo della simulazione, è stata posta maggiore enfasi sui trick: il numero di evoluzioni disponibili è salito notevolmente ed è stata aggiunta una categoria di trick performabili solo tramite combo di non facile esecuzione. Tali mosse dimostrano come i game designer canadesi preferiscano puntare sulla spettacolarità dell'azione piuttosto che sul realismo esasperato, a differenza dei loro colleghi di Konami: un trick vede ad esempio il boarder passarsi la tavola dietro la schiena, un altro ruotarsela su un dito come se fosse un pallone da basket, in un terzo il rider si sdraia letteralmente sullo snowboard come fosse un lettino da mare… Assurdo ed esilarante.

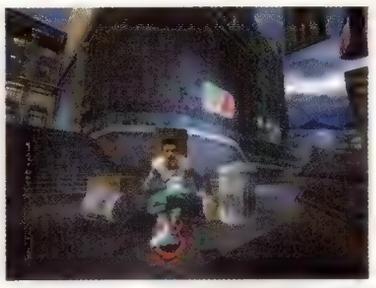
Ad eccezione di due percorsi situati rispettivamente in British Columbia ed Alaska, le ambientazioni sono le medesime del prequel, ma i tracciati sono stati largamente rimodellati con l'inserimento di una pletora di nuove scorciatoie.
Come da copione, EA Canada ha anche affiancato ai rider originali sei nuovi personaggi dal look quantomeno stravagante. I game designer stanno ora decidendo se aggiungere profondità a quest'aspetto del gioco, facendo in modo che ogni boarder abbia una dettagliata biografia e, in puro **Tekken**-style, particolari preferenze o antipatie verso i propri colleghi: se quest'opzione dovesse andare in porto, la scelta del proprio alter ego virtuale andrà ponderata anche in funzione di eventuali rivalità, che potrebbero complicare in diversi casi l'esito delle gare.

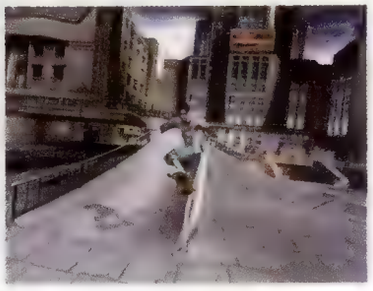
Tecnicamente **SSX Tricky** ricorda molto il titolo da cui prende ispirazione: l'engine del gioco sembra sostanzialmente immutato, con i medesimi sporadici rallentamenti che attanagliavano il prequel, ma i programmatori si dicono fiduciosi di poter raggiungere i 60 fps costanti nella release finale del gioco. Sul fronte cosmetico vanno segnalati un miglioramento delle animazioni facciali degli atleti, un maggior numero di cutscene fra un livello e il successivo e, come previsto per **Madden NFL 2002**, il supporto per televisori widescreen. Esaltante anche il comparto sonoro: oltre a consentire il supporto del Dolby Digital 5.1, il passaggio da CD a DVD-ROM ha permesso agli sviluppatori di inserire un soundtrack ancora più ricco (e che uscirà nei negozi come CD musicale a sé stante), nonché di far doppiare le voci dei rider a famosi attori di Hollywood su cui Electronic Arts è al momento omertosa. **SSX Tricky** includerà inoltre un "making of" del gioco, con filmati inediti degli uffici canadesi di EA e un reportage del doppiaggio di cui sopra. Cosa volete di più a questo punto?

FORMATO **PS2** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **SCEE** SVILUPPATORE **CRITERION GAMES** GENERE **SPORTIVO/CORSA** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **2 SPLIT-SCREEN** DATA DI USCITA **INVERNO**

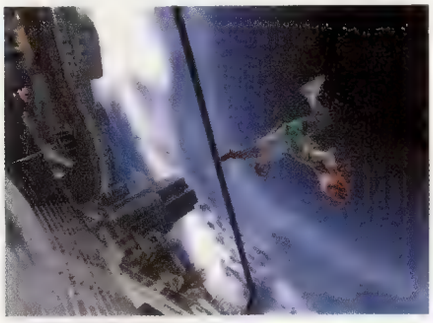
AirBlade

La line-up di SCEE cresce costantemente sia dal punto di vista quantitativo che da quello qualitativo e si arricchisce ora, grazie a Criterion Games, di una... er, simulazione di hoverboard...





*In **AirBlade** l'hoverboard non funge solo da mezzo di trasporto, ma costituisce anche un'arma contro i malefici scagnozzi della GCP.*



Lampioni, tubi e pali vari possono essere sfruttati per eseguire trick iper-spettacolari o cambiare direzione di marcia in un batter d'occhio.

L'egemonia di Activision nell'ambito dei boarding game è un dato di fatto inconfutabile e l'imminente arrivo di **Tony Hawk's Pro Skater 3** dovrebbe consolidare ulteriormente la leadership di Neversoft in questa categoria. Probabilmente consapevoli dell'enorme fan base conquistata dalla software house californiana con le proprie simulazioni di skateboard, i sempre più sorprendenti sviluppatori di Criterion hanno preferito proporre al recente E3 una variazione sul tema, portando su PlayStation2 il seguito non ufficiale di **TrickStyle**, titolo che ha riscosso un discreto successo su Dreamcast e PC qualche tempo addietro. Al centro del gioco abbiamo Ethan, mago dell'hoverboard impegnato in una serie missioni il cui scopo finale prevede il recupero dell'amico Oscar: quest'ultimo, brillante scienziato specializzato in ricerche sull'energia antigravitazionale, è stato rapito dalla malvagia GCP Corporation, i cui introiti principali derivano dal commercio di petrolio. Ethan, con l'ausilio dell'hacker Kat, deve quindi evitare gli scagnozzi della GCP, mandati sulle sue tracce per recuperare il prezioso hoverboard, trovare il luogo di prigionia di Oscar e liberare l'amico dalle grinfie della multinazionale.

Tale premessa fa da sfondo a un intrigante mix fra il già citato **Tony Hawk's Pro Skater** e *Ritorno al Futuro Parte 2*: l'ambientazione futuristica e la presenza dell'hoverboard hanno permesso ai game designer britannici di dare libero sfogo alla propria fantasia e il tutto si traduce in una serie di evoluzioni a cui solo il prossimo **SSX Tricky** di Electronic Arts sembra in grado di tenere testa. La differenza sostanziale fra il titolo SCEE e quello Activision è rappresentata dalla maggiore importanza rivestita dalle prese: il tasto per grabbare può (e deve) infatti essere utilizzato per afferrare lampioni e pali vari, spesso posizionati anche in orizzontale, così da poter cambiare direzione in un nanosecondo o compiere rotazioni nell'aria degne del miglior Yuri Chechi. Anche trick e grind vari vanno performati preferibilmente per eliminare nemici, distruggere veicoli della GCP e portare a termine gli obiettivi specifici di ogni singola missione; il tutto, ovviamente, tenendo sempre sotto controllo il timer che scandisce inesorabilmente i secondi che separano il giocatore dal Game Over.

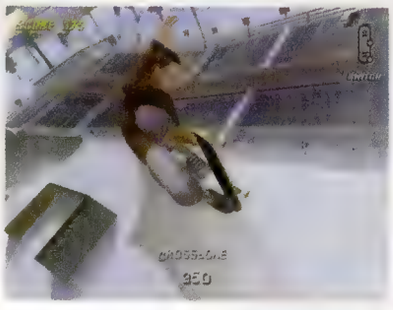
Da quanto è stato possibile constatare dalla versione alpha presente all'E3, Craig Sullivan, game designer di **AirBlade** nonché ex-membro del blasonato studio di Sony Cambridge, ha dedicato molto del proprio tempo allo studio delle ambientazioni in cui far sfrecciare Ethan: facendo tesoro delle critiche rivolte a **TrickStyle**, gli sviluppatori di Criterion hanno infatti dotato il loro primo titolo su PlayStation2 di aree di gioco molto vaste e ricche di elementi con cui interagire. Oltre ai pali e lampioni di cui sopra (il cui raggiungimento entro il tempo limite costituisce l'obiettivo stesso di alcune missioni), i mondi di **AirBlade** sono ricchi di ringhiere da grindare, traffico da evitare, pedoni da schivare e ogni tipo di veicolo in grado di rendere l'esperienza ludica sempre più caotica. Da notare che, eseguendo diversi trick spettacolari, è possibile recuperare "punti evoluzione" con cui sbloccare nuove aree nei livelli già esistenti e portare a termine svariate missioni bonus. Quanto descritto finora vale principalmente per lo Story Mode, l'unica modalità presente nella build della fiera losangelina: Criterion assicura però la presenza di almeno 10 modalità nella versione finale del titolo, la metà delle quali dedicate al gioco in multiplayer. Sotto il profilo tecnico, il titolo di SCEE sembra piuttosto promettente: Alex Ward, creative manager della software house inglese, ha "confessato" che il gioco utilizza l'ultimissima versione di Renderware (kit di sviluppo di cui abbiamo parlato abbondantemente sull'ultimo numero di **Super Console**), software realizzato proprio negli studi di Criterion. La release più recente del tool ha permesso ai nostri di lavorare su un engine in grado di sfornare un buon frame rate, nonostante la complessità delle ambientazioni. A voler essere proprio sinceri, qualche rallentamento saltuario non manca, ma i programmatori si sono detti convinti di poterlo eliminare nelle prossime settimane.

Concludendo, **AirBlade** è un titolo che merita senza dubbio di essere seguito con attenzione, insieme con il secondo progetto PlayStation2 di Criterion Games ovvero **SRC**, un promettente racing game (pubblicato da Acclaim) che **Super Console** ha avuto la fortuna di provate a porte chiuse all'E3 e a cui verrà dedicato più spazio nei mesi a seguire...

FORMATO **PS2** VERSIONE **AMERICANA** PRODUTTORE **ACTIVISION O2** SVILUPPATORE **NEVERSOFT** GENERE **SPORTIVO** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **2-4 SPLIT-SCREEN/ONLINE** DATA DI USCITA **AUTUNNO**

Tony Hawk's Pro Skater 3

Ormai lo sanno anche i sassi che gli americani impazziscono letteralmente per i videogame sportivi: nessuna sorpresa quindi nel constatare come i titoli PlayStation2 più gettonati all'E3 fossero **Madden 2002**, **NBA Street** e il terzo capitolo della saga di Neversoft...



Per quanto possa sembrare assurdo da un certo punto di vista, **Tony Hawk's Pro Skater** ha avuto un impatto di magnitudo otto sulla cultura giovanile americana: nelle riviste sportive e musicali statunitensi, ad esempio, il titolo Activision è diventato sinonimo stesso di videogioco e Tony Hawk è assurto al ruolo di superstar assoluta, tanto che sono sempre più numerose le ditte che scelgono lo skater come testimonial dei propri prodotti, siano essi snack al cioccolato o bevande energetiche al sapore di fragola. Come sempre, verrebbe da chiedersi dove fossero tutti questi fan quando il Falco si spaccava le ossa (letteralmente) sulle rampe di mezzo mondo qualche annetto or sono... Polemiche sterili a parte, Neversoft è riuscita con **Tony Hawk's Pro Skater 2** nell'improbo compito di bissare il successo del titolo originale, proponendo una serie di miglioramenti in grado di lasciare praticamente inalterata la giocabilità del prequel e fomendo un inevitabile upgrade cosmetico. Lo sviluppo del terzo episodio della serie, disponibile in una pletora di formati, segue gli stessi binari e non propone stravolgimenti eclatanti alla meccanica di gioco, ad eccezione dell'aggiunta del revert e della modalità online, e anche in questo caso per ulteriori approfondimenti bisognerà aspettare una versione più completa del gioco: la manovra di cui sopra, teoricamente, dovrebbe consentire di fare un revert di 180° in chiusura di trick, "pivottando" sulle ruote anteriori, ma i game designer di Neversoft assicurano che il tutto si tradurrà in una serie di combo molto più lunghe e spettacolari di quelle dei precedenti episodi. Fidiamoci, questi ragazzi sanno quello che fanno. Ancora molti punti interrogativi circa l'online mode: le postazioni allo stand Activision erano linkate fra loro tramite rete locale, ma gli sviluppatori sembrano intenzionati a supportare qualsiasi tipo di collegamento, modem 56k compreso. Nella versione di **Tony Hawk's Pro Skater 3** presente all'E3 quattro skater potevano cimentarsi all'interno della medesima ambientazione, ostacolandosi e facendosi persino cadere. Esilarante.

Il passaggio ad un hardware superiore ha anche consentito ai programmatori di lavorare con maggiore flessibilità sulle locazioni di gioco, arricchendo le varie ambientazioni di numerosi dettagli e rendendole molto meno "statiche" di quanto fossero su PSone. Un livello presentato alla fiera losangelina, ad esempio, aveva come background proprio la metropoli californiana: oltre al traffico che caratterizza da sempre la città degli angeli e a numerosi passanti (che si fermano per guardare il vostro alter ego digitale mentre compie i trick), il livello è contrassegnato dalla presenza di un terremoto, con conseguente caduta di detriti dalle strade sopraelevate e dai palazzi circostanti lo skater. Sebbene l'idea di movimentare l'azione inserendo un cataclisma simile sia senza dubbio lodevole, la realizzazione del terremoto appare per il momento piuttosto mediocre, con qualche pezzo di cemento che piove dal cielo in un nanosecondo e un tremolio diffuso per tutto lo schermo. Qualche dubbio anche per lo stage ambientato a Tokyo, ricco di strutture da grindare e ollare, ma zeppo di luci al neon non proprio realistiche e con i fondali animati in maniera non eccelsa. Più promettente il terzo livello presentato all'E3, situato in Canada e con task bizzarri che richiedono, ad esempio, di colpire un albero per far cadere la neve addosso a un rompiscatole che vi tira palle di neve.

Per il resto possiamo tranquillamente affermare di trovarci di fronte a una versione "potenziata" di **Tony Hawk's Pro Skater 2** con un frame rate superiore (che dovrebbe assestarsi stabilmente sui 60fps nella release finale), animazioni più ricche, un numero maggiore di trick ed un editor di personaggi più completo, grazie al quale creare da zero anche skater femminili. La presentazione del titolo all'E3 ha riscosso notevoli consensi da parte del pubblico accorso in massa alla fiera californiana, permettendo ad Activision di inaugurare nel migliore dei modi la neonata etichetta O2, dedicata agli sport estremi. Prima di esibirsi in lodi sperticate, **Super Console** preferisce comunque aspettare la versione finale del gioco per testare a fondo le reali innovazioni apportate alla saga, con un particolare occhio di riguardo per la modalità online, primizia assoluta in questo genere videoludico. In fondo, si tratta solo di aspettare ancora qualche mese...

Le ambientazioni appaiono molto più "vive" di quanto non fossero nei primi due episodi della serie: a Los Angeles, ad esempio, dovrete fare particolare attenzione alle numerose auto che affollano le strade e ai (pochi) pedoni che hanno la sfortuna di incrociarvi...

Ogni skater è caratterizzato da oltre 400 animazioni: gli sviluppatori di Neversoft hanno dedicato particolare attenzione anche alle animazioni che collegano un trick al successivo, così da rendere il movimento degli atleti più fluido e realistico possibile.

Splashdown

Se avete già ordinato una copia di **WaveRace: Blue Storm** insieme al vostro GameCube forse fareste meglio a bloccare la prenotazione, almeno fino all'uscita del prossimo gioco di Rainbow Studios...

Le evoluzioni sono divise in tre categorie, ognuna delle quali garantisce un diverso incremento della barra dei trick: le mosse più azzardate, se portate a termine con successo, permettono di avere un buon guadagno di accelerazione e velocità.

*Le texture di **Splashdown** non sono certo le migliori viste finora su PlayStation2, ma l'eccellente resa cosmetica dell'acqua compensa largamente questa pecca.*

Giù il cappello davanti a Rainbow Studios. La software house americana si sta rivelando come una delle più gradevoli sorprese di questo 2001: dopo l'ottimo **ATV Offroad Fury** (purtroppo non ancora disponibile in versione PAL), il team responsabile dei vari **Motocross Madness** è riuscito a catalizzare su di sé l'attenzione di molti visitatori dell'ultimo E3, compito piuttosto improbo data l'enorme quantità di titoli presenti alla fiera californiana. L'ultimo progetto di Rainbow Studios ha ancora una volta un background motoristico, ma l'ambientazione ha poco da spartire con quella dei titoli sopra citati, dato che **Splashdown** è un racing game avente come protagoniste le potenti moto d'acqua che sempre più successo stanno riscuotendo nelle località balneari di tutto il mondo. Sebbene ad un'occhiata superficiale possano sembrare diversi i punti di contatto fra **Splashdown** e **ATV**, in una chiacchierata con **Super Console**, Paul di Rainbow Studios si è affrettato ad affermare il contrario: "*L'ho detto diverse volte e non mi stancherò mai di ripeterlo: questo non è **ATV Offroad Fury 2**. Non c'entra nulla. Il fatto che si corra su acqua ci ha costretti a ripartire da zero sia per quanto riguarda la fisica dei mezzi che per il sistema di controllo. Il corretto bilanciamento della moto, ad esempio, è essenziale per mantenere una velocità elevata ed eseguire il maggior numero possibile di trick e, ovviamente, una moto d'acqua non si muove come un quad*". Un paio di partite a **Splashdown** sono sufficienti per apprezzare gli sforzi compiuti da Rainbow Studios nella realizzazione dell'acqua e nelle routine deputate a gestire l'interazione fra i Sea-Doo e la superficie liquida: le moto si piegano, saltano, rimbalzano e sfrecciano sul mare in maniera assolutamente credibile, lasciando al giocatore, costantemente impegnato a bilanciare il proprio bolide, invero poco tempo per ammirare uno degli "effetti acqua" più realistici che ci sia mai capitato di vedere negli ultimi tempi, con le onde che s'increspano, si deformano e schizzano in mille direzioni al contatto con i mezzi a motore. "Non è stato facile" prosegue Paul. "*Anzi, direi che è stato un discreto incubo. Per realizzare l'acqua abbiamo studiato una tecnica particolare, ma dopo un po' l'abbiamo scartata. Abbiamo provato un secondo approccio, ma alla fine abbiamo eliminato pure quello. Al terzo tentativo abbiamo fatto centro, direi*".

Come in **SSX** e **Rumble Racing** di Electronic Arts, la funzione dei tricks (performabili in maniera simile a quella di **ATV Offroad Fury** e con la medesima possibilità di "switchare" la telecamera ad un'inquadratura fissa, semplicemente premendo un tasto dorsale) non è puramente accessoria: eseguendo evoluzioni complesse è possibile tenere al massimo la barra dei trick e, in ultima analisi, usufruire di una maggiore accelerazione e velocità di punta. Eseguendo salti in alcune zone del percorso è anche possibile imboccare le inevitabili scorciatoie, utili per guadagnare secondi preziosi: il bello è che per far alzare la moto in mancanza di una rampa è necessario padroneggiare il mezzo al meglio, facendogli immergere la punta e spostando poi il peso sulla coda, dando contemporaneamente gas. Semplicemente esaltante.

Al fine di realizzare una simulazione quanto più realistica possibile, gli sviluppatori di Rainbow Studios si sono avvalsi della collaborazione di diversi piloti professionisti, incaricati di testare il "feeling di guida" delle moto d'acqua, e hanno visitato diverse delle locazioni incluse nel gioco: la ventina di tracciati di **Splashdown** include ambientazioni quantomai disparate come Venezia, Nizza, le Hawaii e il Rio delle Amazzoni. Eccellenti anche le animazioni dei rider che, proprio come in **ATV Offroad Fury**, compiono dei voli paurosi in caso di incidenti.

Sebbene la deadline del progetto sia distante ancora qualche mese e rimangano ancora diversi aspetti del gioco da verificare (al momento non è ancora chiaro quale sia il numero massimo di moto per ogni gara, sebbene i programmatori prevedano almeno sei piloti per competizione, con un limite di due giocatori umani per gara), **Splashdown** è senza dubbio uno dei titoli sportivi più interessati di quest'affollato autunno videoludico. I talentuosi sviluppatori di Rainbow Studios sembrano riusciti nel difficile compito di realizzare un titolo realistico e divertente, penalizzato unicamente da un frame rate al momento non elevatissimo. A costo di sembrare blasfemi, è possibile affermare senza timore di smentita che il gioco di Infogrames abbia tutte le carte in regola per lottare ad armi pari col ben più blasonato **WaveRace: Blue Storm** per GameCube. E scusate se è poco...

ⓘ FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **AMERICANA** PRODUTTORE **ROCKSTAR GAMES** SVILUPPATORE **VIS ENTERTAINMENT** GENERE **AZIONE** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **NO** DATA DI USCITA **AUTUNNO**

State of Emergency

Rockstar Games sfida l'opinione pubblica con un gioco i cui contenuti faranno molto discutere. Provocazione "sincera" o bieco tentativo di generare hype intorno al proprio titolo?

Fra le armi disponibili nel gioco meritano una menzione particolare gli... ehm, arti di persone morte negli scontri: il giocatore ha così la poco comune possibilità di prendere a "bracciate" o "gambate" chiunque gli passi a tiro...

*L'interazione con i fondali lascia l'amaro in bocca considerando quello che avrebbe potuto essere **The Bouncer** con qualche mese di sviluppo in più: in **State of Emergency** è possibile, fra gli altri, far esplodere automobili, saccheggiare negozi, distruggere ristoranti e dare fuoco alle abitazioni.*

Diciamolo subito: **State of Emergency** è probabilmente il gioco più "politically incorrect" mai apparso su una console Sony. Data la delicatezza degli argomenti affrontati, **Super Console** preferisce addentrarsi sin dall'inizio nella descrizione del gioco, lasciando all'intelligenza di ogni singolo lettore il compito di soppesare il contenuto del titolo Rockstar Games e ai prossimi numeri di **PlayGround** eventuali discussioni in materia. **State of Emergency** è ambientato in un futuro molto prossimo, con l'American Trade Organization (ATO) che controlla il mondo civilizzato, grazie soprattutto all'ausilio della forza bruta: esercito e varie forze di polizia sono infatti alle totali dipendenze dell'ATO e non esitano assolutamente a reprimere sul nascere ogni tipo di resistenza organizzata, limitando anche il movimento dei singoli cittadini al fine di impedire ogni tipo di rivolta. Com'è facilmente intuibile, il giocatore ha il compito di sovvertire l'ordine delle cose, impersonando un membro della Resistenza e combattendo la malvagia ATO. Inusuale però l'approccio scelto da Rockstar Games nel mostrare la consueta lotta "buoni vs cattivi": il giocatore deve infatti prendere parte a una vera e propria guerriglia, distruggendo qualsiasi cosa gli capiti sottomano e "mazzolando" selvaggiamente ogni persona abbia la sfortuna di passargli vicino. Gli sviluppatori americani hanno cercato di rendere al meglio l'atmosfera caotica di una guerriglia, dotando ogni ambientazione di diversi elementi con cui interagire e infarcendola di persone: uno degli elementi che salta immediatamente all'occhio guardando **State of Emergency** è infatti l'elevato numero di personaggi presenti su schermo contemporaneamente che, stando alle dichiarazioni di Rockstar, può arrivare a sfiorare le 200 unità. L'arsenale a disposizione del giocatore è piuttosto vario e comprende un repertorio "classico" composto da spranghe, mattoni, bidoni dell'immondizia e bombe molotov, più qualche arma non proprio comune in questo genere di scontri, come mitragliatrici e lanciafiamme, e qualche corpo contundente quantomeno bizzarro, ovvero gambe e braccia smembrate dei caduti sul campo. Inutile dire che una così ampia rassegna di materiale bellico torna alquanto utile nel portare a termini obiettivi probanti come il saccheggio di negozi o la distruzione di auto in sosta, compiti necessari per portare a termine le oltre 100 missioni del Progressive Mode, divise in quattro ambientazioni differenti: gli stage più impegnativi prevedono addirittura l'assassinio dei leader dell'American Trade Organization e la liberazione di simpatizzanti della Resistenza imprigionati, il tutto evitando ovviamente gli squadroni della morte alle dipendenze dell'ATO. L'anarchia regna invece sovrana nella modalità Freeplay, dov'è possibile seminare il panico a proprio piacimento e senza uno scopo preciso. E nel caso si sia a corto di armi (evento pressoché impossibile), si ha sempre l'opportunità di ricorrere ai cari vecchi pugni e calci, e di portare a segno addirittura delle combo abbastanza semplici.

Data la mole incredibile di persone su schermo, gli sviluppatori americani di VIS hanno speso parecchio tempo nel realizzare le routine di IA di tutti gli abitanti delle città di **State of Emergency**: ogni personaggio è quindi caratterizzato da un'aggressività e da un comportamento diverso dagli altri. Ci saranno quindi cittadini che reagiranno a una vostra sventagliata di fucile correndo via, altri si accuccieranno, altri ancora chiameranno un poliziotto... Ma può anche darsi che un passante, incitato dalle vostre gesta, decida di diventare vostro alleato nella rivolta oppure scelga di mettervi le mani addosso, ipotesi alquanto plausibile nel caso faccia parte di una delle numerose gang che infestano le città e che tendono a scontrarsi fra loro con precisione svizzera.

Dal punto di vista tecnico **State of Emergency** è un titolo più che soddisfacente: il frame rate è buono e abbastanza stabile, nonostante il gran numero di personaggi a video, la grafica (ovviamente fumettosa) è discreta e il sonoro, per il poco che è stato possibile giudicare nell'atmosfera caotica dell'E3, fa la sua parte. Visto che anche la meccanica di gioco sembra ben studiata, gli unici dubbi rimangono quelli inerenti alla moralità di un gioco simile... La domanda nasce quindi spontanea: ma Sony Computer Entertaiment autorizzerà la pubblicazione di un titolo come quello Rockstar sulla propria console?

ⓘ FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **AMERICANA** PRODUTTORE **TAKE 2** SVILUPPATORE **DMA DESIGN** GENERE **AZIONE** SUPPORTO **N/A** MULTIPLAYER **NO** DATA DI USCITA **OTTOBRE**

Grand Theft Auto 3

Nella (probabilmente lunga) attesa di **The Getaway**, Rockstar Games ne approfitta per rilasciare il primo simulatore di criminalità urbana per PlayStation2. Riuscirà il 3D a portare la serie di **GTA** verso nuovi livelli di inaccettabilità etica?

*Grazie all'inedito impiego della grafica poligonale, **GTA3** sembra appesantire il ruolo delle fasi appiedate nell'economia di gioco. Allo stesso modo il modello comportamentale delle vetture promette un realismo di guida assimilabile a quello offerto da **Driver**, arricchito oltretutto dagli imprescindibili algoritmi di "smantellamento dinamico" delle carrozzerie.*

Dopo circa tre anni e 4.5 milioni di copie vendute nel mondo, la serie **Grand Theft Auto** sbarca finalmente sui lidi silicei del monolite nero Sony nella sua terza iterazione. La prevedibile trasposizione del best seller di DMA Design adotta l'altrettanto prevedibile impianto grafico 3D, trasferendo il giocatore dall'altolocata postazione celeste delle precedenti versioni nel bel mezzo del traffico urbano. Liberty City, questo il nome della metropoli in cui ha luogo **GTA3**, è divisa in tre distretti (una zona industriale, una commerciale ed i sobborghi) interconnessi da ponti, tunnel, reti ferroviarie e canali navigabili. Ogni quartiere è caratterizzato da specifici edifici, vetture e abitanti e, come da tradizione della serie, è affetto dalla scomoda presenza di tre bande malavitose, Triads, Uptown Yardies e Yakuza. Il giocatore dovrà guadagnarsi il pane offrendosi al servizio delle varie gang e portando a termine circa 80 missioni. Sebbene queste ultime siano legate da un filo narrativo ben preciso, la non-linearità e la libertà decisionale offerta nei precedenti **GTA** avrà modo di esprimersi in questa versione con maggior efficacia. Cinquanta tipologie di vetture, ognuna con le sue precipue caratteristiche comportamentali, scorrono per le strade cittadine, mentre sui marciapiedi passeggiano centinaia di cittadini con i rispettivi e variegati algoritmi di IA. L'utente avrà facoltà di "prendere in prestito" qualsiasi vettura (tra cui segnaliamo gli inconsueti camion dei pompieri, ambulanze e addirittura mezzi della SWAT) e viaggiare all'inseguimento dell'obiettivo del caso, facendo attenzione alle gang rivali o alle forze di polizia che eventualmente avrà la sventura di incontrare. Nei momenti più critici ci si potrà affidare ad un corposo inventario di mezzi offensivi con cui frenare gli inseguitori: si va dall'ignorante mazza da baseball al lanciarazzi (utile per abbattere gli elicotteri della polizia), passando per Uzi, M-16, bombe Molotov e lanciafiamme. Nel caso in cui la sorte non offra alcuno dei suddetti armamenti, ci si potrà affidare al basilare combattimento corpo a corpo, fatti di calci, pugni e testate. La violenza, inutile precisarlo, condirà puntualmente l'esperienza ludica con i fiotti plasmatici e le esplosioni dilanianti del caso.

Un'interessante novità per la serie è l'incidenza di fattori "naturali" sul corso delle missioni. Il ciclo notte/giorno influisce sui livelli di intensità del traffico e sulla tipologia di pedoni incrociati per strada, ma anche sulle missioni, alcune delle quali vanno condotte in specifici momenti della giornata. Anche le condizioni meteorologiche influenzano la vita nella metropoli, con la nebbia che riduce la visibilità e la pioggia che rende il manto stradale sdrucciolevole. Dal punto di vista sonoro, **GTA3** promette due ore di tracce musicali e talk show orecchiabili attraverso le autoradio montate sulle varie automobili e sintonizzate sulla stazione radiofonica gradita dai rispettivi proprietari. Nell'eventualità in cui si finisca a bordo di un mezzo della polizia, l'orecchio verrà raggiunto da gracchianti comunicazioni di servizio.

L'impianto cosmetico di **GTA3** non stupisce se confrontato con le promesse di **The Getaway**. Lo stile "essenziale" seguito dai modellatori 3D rimanda piuttosto a **State of Emergency**, mentre il motore grafico è chiamato a gestire ambienti ed effetti di luce nella norma, auspicando probabilmente ad animare il tutto ad un frame rate decente nonostante la mole di calcoli matematici soggiacenti le notevoli routine dinamiche e comportamentali di vetture e pedoni. La versione di **GTA3** mostrata all'E3 denunciava un engine potenzialmente capace, ma bisognoso di limature. Limature che si presume DMA avrà l'accortezza di eseguire nei tre mesi di sviluppo che separano il progetto dalla release finale prevista per ottobre.

FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **INFOGRAMES** SVILUPPATORE **REFLECTIONS** GENERE **AZIONE** SUPPORTO **N/A** MULTIPLAYER **NO** DATA DI USCITA **PRIMAVERA 2002**

Stuntman

Dai creatori del "distruttivo" **Destruction Derby** e dello "spericolato" **Driver**, arriva il primo simulatore di stuntman per PlayStation2.

E Martin Edmonson in persona ad accogliere **Super Console** nel cubicolo dedicato agli "action games" di Infogrames concessi in visione dietro porte chiuse al recente E3 di Los Angeles. E' qui che i titoli nei primi stadi di sviluppo vengono mostrati alla stampa, ed il suo **Stuntman** è uno di questi. Nonostante le foto pubblicate dalla softco francese a poche settimane dalla fiera lasciassero intendere una condizione più matura del progetto, di fatto l'ultimo lavoro di Reflections non è ancora pronto per mostrarsi al grande pubblico in tutto il suo potenziale. *"La versione che state per vedere è altamente incompleta"* esordisce Edmonson. *"Abbiamo ancora molta strada da fare da qui alla metà del 2002"*. In **Stuntman** il giocatore partecipa ai lavori di una megaproduzione hollywoodiana nel ruolo della controfigura destinata a sostituire l'attore del caso durante le riprese delle scene acrobatiche più pericolose. Il pacchetto ludico comprenderà sei differenti locazioni: Londra, Svizzera, Monaco, Louisiana, Bangkok ed un'arena bonus. In ognuna di queste avranno luogo dalle due alle quattro scene, per un totale di circa 20 sequenze acrobatiche ognuna "interpretata" a bordo di uno specifico mezzo di trasporto: si va dal tre ruote modello Apecar alla simil-Lamborghini, passando per vetture "anomale" come la motoslitta prevista per una scena girata in un villaggio innevato. Prima di ogni ciak il regista spiega al giocatore-stuntman le acrobazie da eseguire nel corso della ripresa ed il punto esatto in cui farlo. Entra derapando in quel vicolo, quindi travolgi i barili sulla destra, prendi la rampa a sinistra, infrangi le vetrate del ristorante e salta attraverso il vagone aperto del treno merci in movimento: è questo un esempio di direttive che il giocatore dovrà seguire il più fedelmente possibile per la riuscita della ripresa. Ogni manovra eseguita con successo incrementa la percentuale di completamento dello stunt. Terminata la sequenza, si passa alla successiva solo se si è ottenuto un coefficiente minimo del 75%. Altrimenti si ripete ad oltranza. Sequenza dopo sequenza, un sistema di editor permette di memorizzare e rivedere tutte le scene acrobatiche attraverso gli obiettivi di differenti telecamere, esterne, ma anche interne alla vettura (il dettaglio dei mezzi si estende fin dentro l'abitacolo, mostrando cruscotti e pilota).

Dopo aver illustrato per sommi capi il quid ludico di **Stuntman**, Edmonson passa ad una dimostrazione pratica della sofisticatissima fisica comportamentale alla base del gioco, ma soprattutto del notevole algoritmo di "demolizione dinamica" dei mezzi incidentati. Se in **Driver** si assisteva a banali deformazioni della carrozzeria o ad eventuali distacchi di cofani e coppe, in **Stuntman** le vetture perdono pezzi ad ogni urto trasformandosi gradualmente in scheletri di metallo su quattro ruote. Un brusco atterraggio col muso produce il volo di paraurti, fari e cofano, rivelando parti interne come sospensioni e motore (con tanto di tubazioni, filtri d'aria e radiatori). Anche la scenografia subisce deformazioni di analoga verosimiglianza. Sedie, tavolini, vetrate e quant'altro si infrangono realisticamente sotto la forza travolgente dei mezzi scagliati al loro indirizzo, ma non solo. In una specifica sequenza Edmonson ha dato prova del minuzioso algoritmo di demolizione dinamica lanciando una vettura attraverso una parete di legno. Il "buco" lasciato dal mezzo riprendeva l'esatto profilo della macchina, un po' come siamo abituati a vedere quando Willy il Coyote precipita nelle vallate del Grand Canyon. Davvero notevole.

Attualmente completo solo al 20%, **Stuntman** è ancora vedovo di una scenografia degna di questo nome (nonché delle altre vetture e delle comparse che parteciperanno alle riprese). Ciononostante, viaggiando con la telecamera per alcuni ambienti di gioco, Edmonson si è introdotto in palazzi e strutture per mostrarne gli interni (sommariamente texturati al momento), precisando che sarà più volte richiesto di saltare fra tetti e balconate trapassando abitazioni private, uffici e quant'altro. A conti fatti **Stuntman** può essere descritto come l'incrocio fra **Destruction Derby**, **Driver** e **Runabout** moltiplicato per i 128 bit di potenza concessi dal sistema Sony. Una combinazione decisamente esplosiva che pone l'ultimo lavoro di Reflections in vetta all'elenco dei potenziali best seller di Infogrames per il 2002.

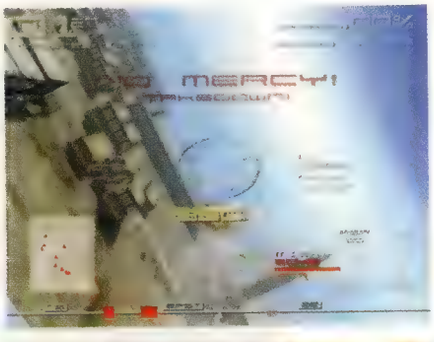
Fra le sei previste nel prodotto finale, quella di Bangkok è al momento la scenografia nello stadio più avanzato di sviluppo.

FORMATO **PS2** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **TITUS** SVILUPPATORE **DIGITAL INTEGRATION** GENERE **AZIONE/SIMULAZIONE** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **NO** DATA DI USCITA **N/A**

Top Gun - Eras

La simulazione di *Eyes Wide Shut*? Il platform di *Magnolia*? L'avventura di *Mission: Impossible 2*? Film che non hanno lo stesso passato glorioso di **Top Gun**: Tom "Maverick" Cruise aveva esordito nientemeno che sul NES...

Il multiplayer, inizialmente previsto, è stato cancellato durante lo sviluppo del gioco. Non è una bella cosa per un titolo di questo tipo...



Per aumentare l'atmosfera, durante il volo si possono aprire dei filmati a tutto schermo o dei picture-in-picture che sottolineano alcuni momenti caldi dello svolgimento della missione.

Nonostante sia stata già sfruttata due volte, la licenza di *Top Gun* deve apparire ancora oggi come un catalizzatore di attenzione in Titus, che entra così in diretta competizione con Namco e il suo **Ace Combat 4**. Il gioco promette in effetti di ricalcarne la struttura, cioè quella miscela di azione e simulazione che dovrebbe artigliare una fetta di pubblico molto ma molto ampia. La cosa curiosa è che gli sviluppatori sono i Digital Integration, cioè i maestri delle simulazioni avioniche su PC, roba con algoritmi relativi alle leggi fisiche da premio Nobel. Incredibilmente, il team in questione si è "abbassato" a programmare un gioco che puntasse anche sulla pura azione e atmosfera oltre che sul realismo, che guarda caso è la miscela che oggi identifica un gioco moderno su console. Loro stessi addirittura dichiarano di voler replicare la tamarraggine del film, con certe manovre con cui ci potrebbe deliziare solo Montoya la prima volta che guida un caccia in vita sua, oppure Maverick/Tom Cruise nel film da cui deriva tutto. Un film, appunto. Quindi, oltre alle preoccupazioni simulative dello stallo, della IA degli altri piloti (wingmen e nemici) etc. ci troviamo di fronte al feel tipicamente arcade di quelle che potremmo definire delle mosse speciali e degli schemi di pensiero che dovremmo piuttosto chiamare "personalità" dei piloti. Avete presente l'impossibile "frenata" che eseguiva Tom Cruise nel film per poi esibirsi in un 360° piazzandosi in coda al caccia nemico che lo inseguiva? In **Top Gun – Eras** è roba da picchiaduristi capcomiani: L2 + R2 + ↓ (che non significa nient'altro che attivare i freni aerei e cabrare contemporaneamente). Mettiamo invece che un MiG sia nella vostra scia mentre puntate verso terra. Davanti a voi c'è un ponte: voi ci passate sotto ma il pilota nemico ci rinuncia, perdendo tempo prezioso nell'inseguimento. È la testimonianza della diversificazione dei caratteri dei piloti di **Top Gun – Eras**. Le caratteristiche di questi ultimi comprendono la voce "daredevil" (traducibile con "temerarietà") e vi potrete quindi trovare di fronte nemici che si chiamano fuori da un inseguimento proprio perché latori di un basso livello di temerarietà. Ovviamente i più arditi non si fermerebbero di fronte a nulla. Ciò dovrebbe fornire un grosso impulso al divertimento: serpeggiare tra palazzi e all'interno dei canyon cercando di sfiancare l'avversario potrebbe avere tutto un altro sapore stavolta. Il tutto non sarà solo legato all'idea di seminare l'inseguitore, ma anche a quella di intuirne l'indole. Non male, eh? Il gioco si svolge in tre epoche diverse, nelle quali si cimenteranno alcuni dei protagonisti del film. Si parte con il Sudest asiatico. Collocazione temporale: subito successiva alla guerra del Vietnam. Vi prendono parte Mike "Viper" Metcalfe (interpretato da Tom Skerritt nel film) e Rick "Jester" Hetherly (Michael Ironside), impegnati in buona parte nel recupero di P.O.W. nel territorio vietnamita a bordo dei loro F-14 Tomcat. Il secondo scenario copre anni '80 (gli anni del film) e '90. Siamo nell'imminenza della Guerra del Golfo e ci sono varie missioni di pace da compiere in Medioriente. Stavolta tocca a Pete "Maverick" Mitchell (Tom Cruise) e Tom "Iceman" Kazansky (Val Kilmer), che pilotano F-14 e F-18 Super Hornet. Terzo e ultimo scenario è il circolo polare artico. Oggi. Richieste delle missioni di pattugliamento di pozzi petroliferi e raffinerie insidiati da gruppi finanziati da governi impelagati con la mafia internazionale. Sono chiamati in azione stavolta due Top Gun inventati da Digital Integration: Jack "Striker" Truman e Tom "Hipster" Packard a bordo di F-14, F-18 o F-22.

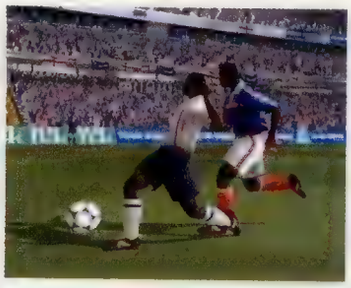
A differenza di molti altri simulatori, **Top Gun – Eras** attribuisce un grande valore al training: come ci hanno spiegato i programmatori, visto che nel film il senso di competizione era alla base di tutto, sarà importante distinguersi già all'Accademia (nel nostro caso la Miramar Academy). Per questo è stato reintrodotto il buon vecchio concetto di punteggio, che è l'unica vera prova dei vostri successi. Più sarete bravi, più record raggranellerete. La cosa non è solo funzionale alla replica delle sensazioni, ma anche allo schiudersi di opportunità prima negate: missioni bonus, opportunità di usare alcuni caccia in epoche in cui prima non si poteva, sfida con i propri compagni, e così via. Non manca la responsabilità di impartire ordini ai wingmen durante le missioni: potete spedirli a presidiare la zona circostante un waypoint, tenerveli vicini in formazione serrata o fare una "chiamata d'emergenza" quando vi trovate sotto un pesante fuoco nemico. Se non avesse solo tre aerei, **Top Gun – Eras** potrebbe quasi essere definito il **Gran Turismo** dei giochi aeronautici, vista l'intenzione di conciliare simulazione e divertimento, propria del kolossal di Polyphony. Certo, resta da giudicare la qualità tecnica globale: per ora lo scenario non è "cartografico" come quello di **Ace Combat 4**, che pare al momento procurare una più netta sensazione di aderenza alla realtà. Il dogfight tra Titus e Namco però è appena cominciato...

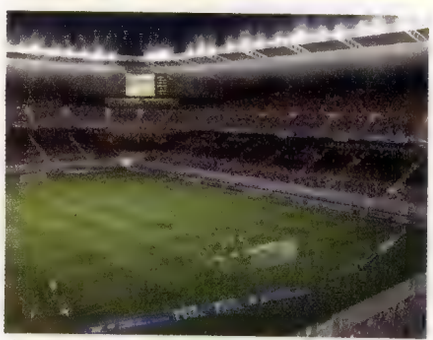
ⓘ FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **SCEE** SVILUPPATORE **TEAM SOHO** GENERE **SPORTIVO** SUPPORTO **1 DVD-ROM** MULTIPLAYER **2-8 MULTITAP** DATA DI USCITA **19 SETTEMBRE**

This is Football 2002

Luglio e agosto sono i mesi peggiori dell'anno: altro che ferie, riposo e divertimento... Le vacanze estive andrebbero abolite. Com'è possibile rimanere per più di due mesi senza calcio?

Inglesi, cinesi, francesi, americani... Team Soho è un vero melting pot, con sviluppatori provenienti da ogni angolo del mondo. E in un gioco di calcio non poteva ovviamente mancare uno spagnolo come Fernandez...



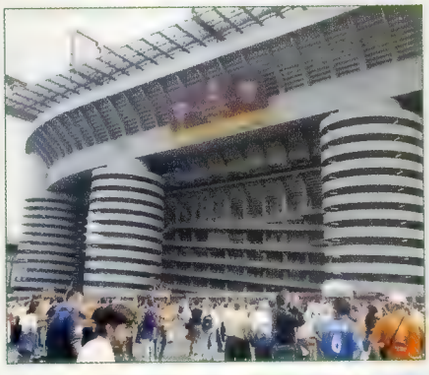


*Il motore di **This is Football 2002** gestisce in tutta tranquillità effetti di luce, scenografie colossali e il miglior pubblico che si sia mai visto in un gioco di calcio, eppure difficilmente si scende sotto i 50 fps (gli sviluppatori assicurano che nella versione finale questo non accadrà mai), anche giocando in otto contemporaneamente.*

Per l'introduzione di questo **This is Football 2002** potremmo fare un cut&paste da qualsiasi anteprima di un titolo calcistico degli ultimi mesi, ma il concetto può essere più semplicemente riassunto in poche parole: esiste un certo **Winning Eleven 5**, la migliore simulazione sportiva disponibile su qualsiasi console, e gli altri giochi si devono misurare con l'eccellente titolo di KCET. Basta, tutto qui. Della difficoltà di una simile sfida è ben consapevole Team Soho, o meglio quella frangia dello studio londinese di SCEE che non è impegnata nella realizzazione del kolossal **The Getaway**. *"Ovviamente la maggior parte delle nostre risorse sono concentrate su **The Getaway**"* spiega lo spagnolo Fernandez, uno dei programmatori di **TIF2002** in un incontro con **Super Console** all'E3. *"Ma noi abbiamo un team affiatato ed esiste inoltre un certo numero di membri - grafici, animatori, tecnici del suono - che passano da un progetto all'altro. Sappiamo benissimo che fra qualche mese uscirà la versione PAL di **Winning Eleven 5** e dovremo scontrarci con il titolo di Konami, ma siamo convinti di avere fra le mani un prodotto calcistico di tutto rispetto"*. E a giudicare da quanto visto a Los Angeles, **TIF2002** merita seriamente di essere preso in considerazione da tutti i calciofili nostrani: tanto per cominciare, la cosmesi del titolo SCEE vanta pochi eguali in ambito videoludico, con la migliore caratterizzazione vista sinora in ambito pedatorio. Gli oltre 500 calciatori del gioco (**TIF2002** sfrutta la "solita" licenza FIFPro) rispecchiano più che mai le loro controparti reali e annoverano una serie di animazioni facciali da cui dovrebbero trarre qualche insegnamento persino i grafici di EA Sports. I movimenti dei giocatori sono estremamente realistici, ma gli sviluppatori di Team Soho sono andati oltre, dedicando particolare attenzione anche alle animazioni del pubblico. *"Non dico che sia l'aspetto più importante in un gioco di calcio"* prosegue l'iberico, *"ma è davvero sgradevole vedere in molte simulazioni il solito pubblico bidimensionale, realizzato con texture dalla qualità infima. In **TIF2002** il pubblico non sarà così omogeneo: ci saranno le due fazioni ben distinguibili fra loro, con bandiere, fumogeni e sciarpe varie. Anche i cori saranno diversi: stiamo girando gli stadi d'Europa per campionarli proprio in questo periodo. Ma il bello è che la reazione del pubblico cambierà a seconda dello svolgimento della partita: se il giocatore segna un gol sotto la curva della squadra avversaria, vedrete i tifosi impietriti. Se il gol avviene invece davanti all'altra curva... beh, succederà di tutto, con urla, fuochi d'artificio ed esultanze di ogni tipo"*. Peccato, a questo punto, che in **TIF2002** non ci siano stadi veri... *"E' stata una scelta di game design precisa"* spiega Fernandez. *"Se io sono un tifoso del Real Madrid, l'ultima cosa che voglio è giocare sempre al Camp Nou. Siccome sarebbe impossibile inserire tutti gli stadi di ogni singola squadra europea, abbiamo preferito risolvere la questione alla radice e creare una serie di impianti ex novo. Ma anziché dare carta bianca ai nostri grafici, abbiamo privilegiato ancora una volta il realismo: ci siamo quindi rivolti alla HOK & Lobb, uno studio d'architettura che progetta stadi e palazzotti, e ci siamo fatti disegnare degli impianti. Gli stadi di **TIF2002** non esistono nella realtà, ma potrebbero benissimo essere costruiti."*

Alessandro Nesta sarà il testimonial della versione italiana del gioco. Il commento sarà invece opera di Bruno Longhi.

Per quanto riguarda la giocabilità, l'influenza di **Winning Eleven 5** si fa senza dubbio sentire: in difesa è possibile fare il pressing automatico e chiamare il raddoppio di marcatura, proprio come nel titolo Konami. Gli sviluppatori londinesi stanno persino decidendo se inserire un sistema di passaggi tramite stick destro, come in **WE5**. Una delle principali differenze fra **TIF2002** ed i suoi predecessori, da questo punto di vista, riguarda però la ridotta velocità di gioco. *"Nelle prime partite sembra che l'azione sia molto lenta"* precisa Fernandez *"ma abbiamo speso un sacco di tempo a cercare la velocità più adatta, quella più realistica. Non avete idea di quanto testing stiamo facendo con questo gioco… e vi posso assicurare che i beta tester nei nostri studi sono fra i più pignoli che abbia mai visto. Non oso immaginare cosa succederà adesso che dovranno provare tutte le versioni localizzate per i singoli Paesi europei."* E il lavoro di SCEE in questo senso sembra davvero notevole: la versione italiana del gioco, per la gioia di tutti i laziali, avrà come testimonial Alessandro Nesta, mentre il commento sarà affidato a Bruno Longhi, sicuramente uno dei migliori telecronisti sportivi del nostro Paese. Il DVD-Rom di **TIF2002** conterrà inoltre dei filmati extra dedicati al difensore della nazionale, con interviste esclusive realizzate proprio dal commentatore di Mediaset. A questo punto, alla simulazione di Team Soho sembra mancare solo la modalità online… *"Ci stiamo già lavorando per inserirla in* ***This is Football 2003****"* conclude Fernandez. *"Ma in* ***TIF2002*** *c'è comunque una modalità multiplayer a otto giocatori davvero avvincente. E il frame rate non scende mai sotto i 50 fps."* Quanto manca a settembre?



PLAYSTATION E CHAMPIONS LEAGUE
IL MARKETING DEI VIDEOGIOCHI NELL'ANNO 2001

Dando un'occhiata a qualsiasi manifestazione sportiva, non è difficile scovare il logo "PlayStation" fra gli sponsor dell'evento o di uno degli atleti che vi partecipano. A dire il vero, è quasi impossibile trovare una disciplina che non sia stata presa in considerazione da Sony Computer Entertainment per apporvi il marchio della propria console. Facendo un minimo di mente locale, la lista è pressoché interminabile: motociclismo, Formula 1, snowboard, rally, pallacanestro, nautica… Di tutto, di più. Ma questa pletora di sport passa decisamente in secondo piano di fronte agli investimenti che SCEE fa ogni anno per legare il proprio nome al mondo del calcio. Per chi non lo sapesse, PlayStation è infatti sponsor principale della Premier League, delle nazionali francese e belga, delle squadre di club Auxerre e Maccabi e lo è stato dei disgraziati Europei dello scorso anno. Oltre ad essere sponsor di supporto della Juventus (come avrete visto in decine di interviste ai bianconeri nel dopopartita), PlayStation significa però, soprattutto, Champions League. Il franchise Sony è partner della manifestazione dal lontano '97 e ha costituito quest'anno uno dei quattro sponsor principali del torneo: sebbene l'investimento sia di svariati miliardi (impossibile conoscere la cifra esatta, anche perché sul bilancio influiscono, oltre ai diritti, tutte le spese per la realizzazione della cartellonistica, degli spot e delle varie iniziative in occasione di partite particolarmente importanti) la casa di Idei deve reputare il conseguente ritorno d'immagine davvero importante, tant'è vero che PlayStation2 accompagnerà la Champions League ancora per due stagioni (almeno). In occasione della finale fra Bayern Monaco e Valencia, svoltasi a Milano il 23 maggio scorso, **Super Console** ha avuto modo di scambiare quattro chiacchiere sull'argomento con Chris Deering e David Patton, rispettivamente presidente e direttore marketing di SCEE. Ecco cos'è emerso fra una birra e l'altra…

Super Console: Come mai Sony ha preferito sponsorizzare un'intera manifestazione anziché singole squadre di calcio di differenti Paesi, al pari di Sega e Nintendo?
David Patton: In realtà PlayStation è sponsor, principale o di supporto, di alcune squadre europee: la decisione in quel caso spetta alle varie sedi di Sony Computer Entertainment ed è per questo che la situazione cambia di Paese in Paese. Ma l'idea di sponsorizzare la Champions League… ci è sembrata quasi una cosa scontata. Questo torneo è la massima espressione del calcio in Europa e il calcio nel nostro continente è una vera e propria religione. Questa finale verrà vista da centinaia di milioni di spettatori, e non solo in Europa, ma anche in Asia, America, Oceania… E di questo enorme bacino d'utenza, molti sono i possessori tipo delle nostre console.
Chris Deering: Aggiungo una cosa: l'idea di sponsorizzare una singola squadra in ogni Paese alla lunga può essere controproducente. Voglio dire… i tifosi delle squadre rivali potrebbero non gradire il fatto di comprare una console il cui nome figura sulla maglia di un altro team. Ci sono tanti fattori da tenere in considerazione… La Champions League è perfetta in questo senso ed è per questo motivo che abbiamo un contratto fino alla stagione 2002/2003.

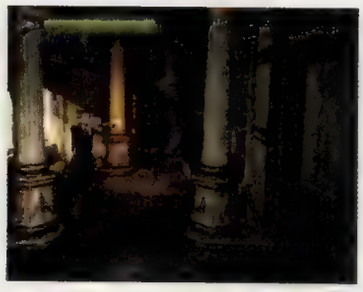
SC: Si parlava prima di bacino d'utenza. Al fine di allargarlo, magari proponendo PSone a un pubblico particolarmente adulto o a quello femminile, dove si sposteranno gli interessi di Sony per quanto riguarda il marketing?
CD: E' difficile rispondere, ma credo continueremo a sponsorizzare una vasta gamma di eventi. Abbiamo effettivamente riscontrato un aumento di giocatrici fra gli utenti PSone negli ultimi mesi, ma ritengo si debba andare coi piedi di piombo prima di partire, ad esempio, con una campagna marketing dedicata interamente alle ragazze in un Paese che non sia il Giappone, dove la cultura del videogioco è profondamente diversa dalla nostra. L'esempio dell'industria automobilistica è abbastanza probante: sebbene ci siano centinaia di milioni di guidatrici donne sul nostro pianeta, quante sono le pubblicità di automobili, su carta o alla televisione, realmente indirizzate ad un pubblico femminile? Quello che faremo è spingere il videogioco in senso più ampio, promuovere il videogioco, come abbiamo già fatto negli anni passati realizzando campagne insieme alle terze parti, anche se i loro titoli non sono prodotti di SCEE.

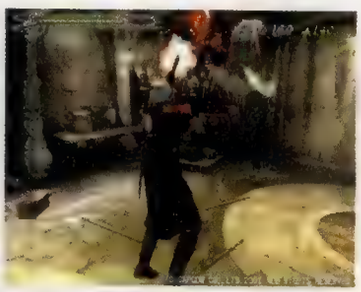
SC: Promuovendo il videogioco tout court, SCEE non rischia di dare una mano all'ormai prossimo Xbox? A tal proposito, come pensate di reagire alla prevedibilmente massiccia campagna pubblicitaria di Microsoft per la propria console?
CD: Microsoft investirà senza dubbio massicciamente, ma noi preferiamo non occuparci della concorrenza e guardare il nostro lavoro. Per quanto riguarda la domanda iniziale, credo che Xbox, in questo senso, potrà trarre vantaggio dalla pubblicità di Sony, ma anche PlayStation2 avrà parecchi benefici dalla campagna di Microsoft.

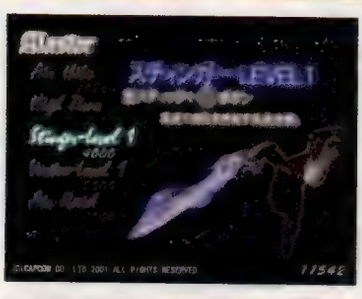
SC: Nel periodo natalizio quali medium verranno utilizzati oltre la TV e la carta stampata per promuovere PlayStation2? Sono previste installazioni dimostrative delle console nelle piazze in caso di eventi speciali, come successo in Giappone per il lancio di Gran Turismo 3 A-Spec?
DP: Continueremo sicuramente ad essere presenti a eventi di una certa importanza, con iniziative di ogni tipo. Per questa finale, ad esempio, non ci siamo limitati a mettere qualche cartellone a bordo campo, ma abbiamo organizzato eventi in ristoranti, pub e discoteche di Milano, riempito la città di pubblicità PlayStation2, allestito un camion con diverse postazioni per far provare i giochi ai tifosi spagnoli e tedeschi, organizzato una porzione del villaggio Champions League, distribuito 35.000 "fan pass" con una guida rapida a Milano… Proseguiremo su questa strada e in futuro ci saranno molte altre sorprese.

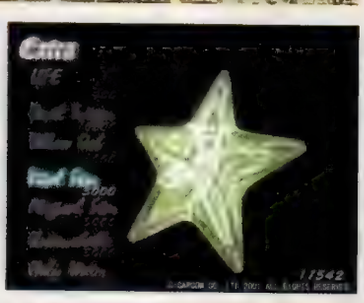
Devil May Cry

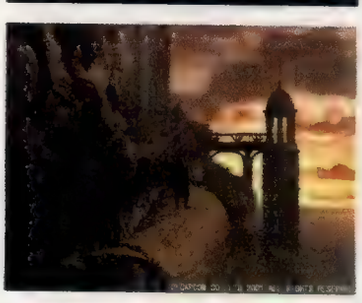
Sistema: **PlayStation2** Produttore: **Capcom** Sviluppatore: **Interno** Supporto: **DVD-Rom** Uscita: **23 Agosto**

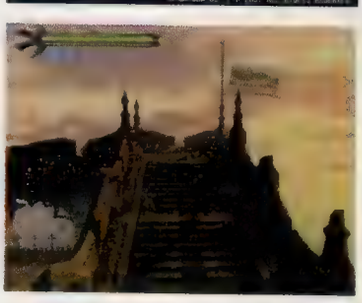


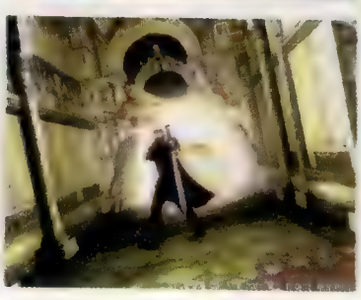




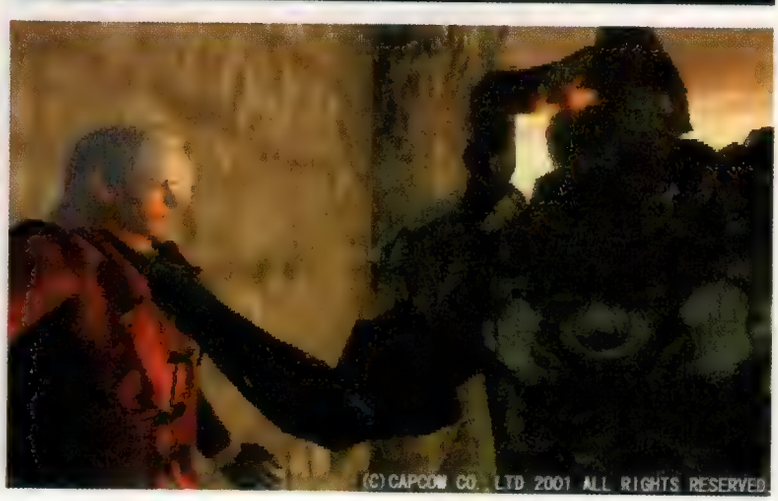






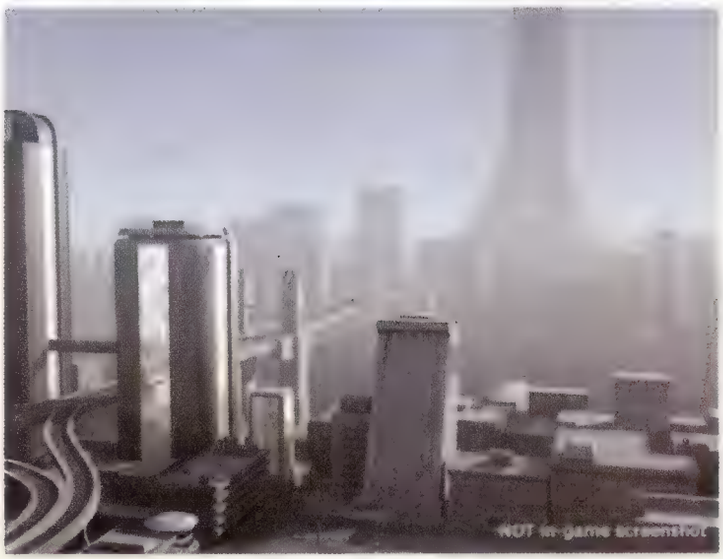


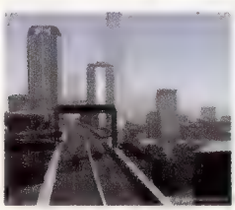
L'ultima versione di **Devil May Cry** portata da Capcom all'E3 presentava diverse migliorie rispetto alla demo distribuita con **RE Code: Veronica** (cfr. **SC**81). Migliorie grafiche ovviamente, ma soprattutto (e sorprendentemente) strutturali. Partiamo dalle prime. Dante adesso indossa un lungo cappotto aperto sul davanti, evidentemente pensato per rendere più "cool" il suo aspetto e per impreziosirne le acrobazie con gli sventolii del caso. Nuovi e più imponenti colonnati abbelliscono il corridoio che dà accesso al cortile interno, mentre in quest'ultimo la fontana riversa acqua al suolo formando un piccolo laghetto. Nel corso dei combattimenti sono ravvisabili fiotti di sangue ben più "pastosi" degli effimeri spruzzi visti nella versione precedente, il che conferisce agli scontri un tono decisamente più cruento. Il boss finale, che nella demo salutava il giocatore proprio sul più bello, era affrontabile all'E3. Fra enormi palle di fuoco ed imponenti colonne di magma, capriole, salti all'indietro e pistolettate, la sequenza (imperlata dalle deformazioni prodotte dal calore emanato dal boss) catalizzava lo sguardo basito degli astanti fra applausi, "oooh" e "aaah". Davvero eccellente. Dal punto di vista strutturale si scopre quasi un nuovo **Devil May Cry** suddiviso in circa 20 missioni (!), caratterizzate ciascuna dall'obbligo di soddisfare alcuni requisiti prima di poter passare alla successiva. Ma non solo. Fra una missione e l'altra il giocatore potrà impiegare i punti esperienza (!) accumulati durante i combattimenti per potenziare Dante ed il suo armamentario, o per acquistare oggetti di vario genere (tipo pozioni energetiche, invulnerabilità, vite extra e... acqua santa). In base allo stile adottato durante gli scontri, il sistema assegna un numero maggiore o minore di punti incoraggiando l'esecuzione delle mosse più articolate e spettacolari. Con l'introduzione delle varianti appena esposte, l'ultimo lavoro di Shinji Mikami schizza inevitabilmente verso livelli di desiderabilità ancor più elevati di quelli suggeriti dalla demo distribuita lo scorso marzo, facendo dei due mesi che ci separano dalla commercializzazione in Giappone un'attesa quasi insostenibile.

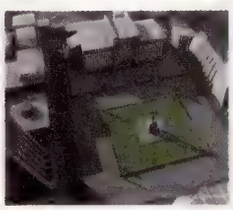


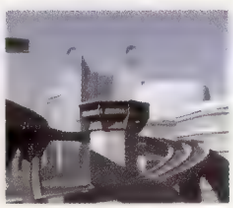
EXO

Sistema: **PlayStation2** Produttore: **Infogrames** Sviluppatore: **Particle Systems** Supporto: **N/A** Uscita: **Primavera 2002**







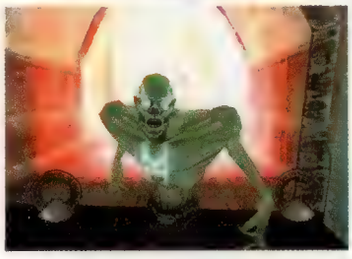


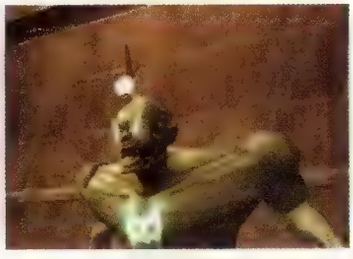
Si fa sempre più marcata e promettente l'attenzione rivolta dagli sviluppatori PC verso le console di nuova generazione. Dopo Irrational "System Shock 2" Games con il suo **The Lost**, è questa volta Particle Systems a salire sul carrozzone Sony annunciando il qui presente **EXO**, progetto ancora nelle primissime fasi di sviluppo, ma ciononostante significativo. Per coloro che non lo sapessero, Particle Systems ha sede a Sheffield, Inghilterra, ed è stata fondata da due dei protagonisti dell'era Amiga, Glyn Williams (**Warhead**) e Michael Powell (**Powerdrome**), di recente tornati in auge con il meraviglioso simulatore spaziale per PC, **Independence War**. Nell'anno 2060 una nuova rivoluzione industriale sta per cambiare il mondo. La scienza è ad un passo dalla creazione di unità robotiche senzienti asservite al volere dell'uomo. Le corporazioni organizzano costosi tornei di "V-War" per dimostrare i progressi compiuti in questo settore, facendo scontrare potenti robot armati sino ai bulloni. I campioni (atleti protetti da esoscheletri o veri e propri mech) di questa particolare disciplina sportiva sono considerati vere e proprie star. Nella città di New Hong Kong, sede della Dester-Tanaka Corporation, un atto di cyber terrorismo getta la metropoli nel caos. I sistemi elettronici dei robot vengono manomessi e le macchine lasciate libere di scorrazzare per la metropoli. Ufficiali di governo e dirigenti della Dester-Tanaka vengono presi in ostaggio. L'unica speranza per debellare la minaccia terroristica sono proprio i campioni della V-War, ed il giocatore è uno di loro. **EXO** si presenta come una sorta di **Rainbow Six** hi-tech in cui il giocatore organizza e comanda un gruppo di 12 unità in contesti scenografici metropolitani. Quattordici tipologie di robot avversari, ognuno mosso da sofisticati algoritmi di IA, andranno eliminati attuando tattiche di gruppo. Dal punto di vista estetico **EXO** impiega nuove tecniche d'animazione (keyframe e motion capture sono coadiuvati da algoritmi di fisica) e di illuminazione "fotometrica" teoricamente in grado di conferire a personaggi ed ambienti inediti livelli di credibilità e fotorealismo. Questo almeno è quanto sostiene la press release e lasciano immaginare le foto concettuali diffuse da Infogrames (il gioco vero e proprio vanterà un numero di poligoni "analogo" ricoperti da opportune texture, sostiene il comunicato). Per quanto aleatorie, le dichiarazioni del reparto marketing di Infogrames acquistano un diverso sapore se si considera la reputazione di Particle Systems, e **Super Console** non può quindi che invitare i suoi lettori ad ascrivere questo **EXO** fra i progetti da tenere sotto stretta osservazione nei mesi a venire.

Shadowman 2: 2econd Coming

Sistema: **PlayStation2** Produttore: **Acclaim** Sviluppatore: **Acclaim Studios Teeside** Supporto: **N/A** Uscita: **Agosto**

La versione preliminare di **Shadowman 2: 2econd Coming** presentata allo scorso E3 è apparsa sorprendentemente incompleta, soprattutto considerando come gli sviluppatori di Acclaim siano convinti di poter lanciare il gioco in agosto. Sinceramente non ci stupiremmo di vedere un ritardo nell'uscita del titolo, visto che il lavoro da svolgere sembra ancora molto: il nuovo engine 3D è piuttosto ballerino e non pare in grado di sfornare un frame rate all'altezza delle più recenti produzioni PlayStation2 (anche se i programmatori assicurano sarà nettamente migliorato nella versione finale, nonché in grado di gestire con facilità diversi effetti atmosferici e il passaggio dal giorno alla notte), le animazioni del protagonista Mike LeRoi, completamente ridisegnato, sono piuttosto grezze e l'IA dei nemici lascia ancora molto a desiderare. Per contro abbiamo un range molto ampio di ambientazioni, che vanno dalla Russia all'inquietante Louisiana, un arsenale di tutto rispetto, con armi assurde come l'Inferno (che dà fuoco ai nemici) e, stando alle dichiarazioni degli sviluppatori, una longevità eccellente, con oltre 50 ore di gioco per arrivare alla fine. Il dubbio a questo punto sta tutto nel capire se **Shadowman 2** vanterà una trama all'altezza di quella del suo predecessore e una realizzazione tecnica adeguata, quesiti che potranno essere risolti solo in sede di recensione.





James Bond 007: Agent Under Fire

Sistema: **PlayStation2** Produttore: **Electronic Arts** Sviluppatore: **Interno** Supporto: **N/A** Uscita: **Fine anno**

Dopo una fugace comparsa durante l'Electronic Entertainment Expo dello scorso anno, **James Bond 007: Agent Under Fire** si è mostrato in forma quasi definitiva nell'edizione della fiera losangelina appena conclusa. Mosso da un motore poligonale attualmente più che discreto, lo sparatutto in prima persona in cui si risolve questo ennesimo tie-in si compone di una decina di missioni i cui obiettivi non stimolano necessariamente lo sterminio di massa delle forze nemiche (poco sorprendentemente, dei terroristi). Se la situazione lo consente, il giocatore è infatti libero di privilegiare ora un approccio violento (impiegando le numerose armi messe a disposizione) ora uno più subdolo e silenzioso (facendo uso degli svariati gadget di cui è normalmente provvisto il mitico agente segreto). Spezzano il normale fluire dell'azione alcuni interessanti livelli condotti a bordo di veloci automobili opportunamente ritoccate ed equipaggiate con mezzi di attacco e difesa di vario genere. In ottemperanza ad un'ormai radicata abitudine, **James Bond 007** comprenderà, infine, una modalità di gioco a quattro via split-screen.

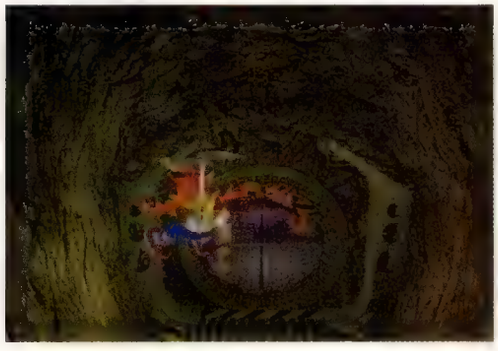
Silent Scope 2: Dark Silhouette

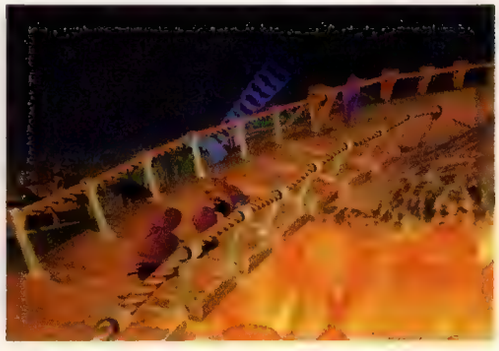
Sistema: **PlayStation2** Produttore: **Konami** Sviluppatore: **Interno** Supporto: **CD-Rom** Uscita: **Fine anno**

Sono molteplici e promettenti le contromisure adottate da Konami per porre rimedio alle carenze della prima conversione del suo "simulatore di cecchino" per PlayStation2. Laddove il primo **Silent Scope** soffriva di una ridotta longevità e di un sistema di controllo inadeguato rispetto al fucile di precisione montato sul cabinato del coin-op, **Silent Scope 2: Dark Silhouette** offre – prevedibilmente – più livelli, ma soprattutto nuove modalità di gioco e, sorpresa, una periferica USB ad hoc. Fra le modalità extra si segnala un Training Mode (grazie al quale impratichirsi col tiro di precisione in appositi poligoni virtuali), un Boss Mode (in cui si affrontano in sequenza tutti i boss sconfitti nel gioco principale), un Time Attack Mode (in cui completare livelli a scelta nel minor tempo possibile) ed un 2 Player Mode via i.link in chiave antagonistica o cooperativa. Disponendo di due PS2, 2 TV e 2 copie del gioco, due utenti potranno sfidarsi in un testa a testa diretto oppure collaborare alla risoluzione dell'avventura principale affrontandola da due punti di appostamento differenti, talvolta addirittura opposti (con il prevedibile rischio di colpire più o meno accidentalmente il compagno). La periferica pensata da Konami per snellire il sistema di controllo si chiama (provvisoriamente) GunMouse: si tratta di una sorta di pistola "monca" (immaginate un calcio senza canna e otturatore) con in cima una sorta di trackball – su cui agire col pollice per spostare il mirino sullo schermo – e sul davanti l'indispensabile grilletto. La funzione di zoom è assegnata ad un tasto collocato lungo la parte interna del calcio: per premerlo è sufficiente stringere leggermente l'impugnatura. La periferica provata da **Super Console** alla fiera losangelina era ancora un prototipo, ciononostante è parsa quantomeno adeguata seppur dopo quel fisiologico periodo di pratica necessario per assimilarne l'inedito funzionamento. Dal punto di vista grafico, infine, **SS2** non sembra compiere poderosi balzi in avanti rispetto al prequel, malgrado se ne distingua per un maggior livello di interazione con i fondali. A questo punto non resta che rimandare ad una prossima recensione l'analisi definitiva del nuovo sparatutto Konami.

Crash Bandicoot: The Wrath of Cortex

Sistema: **PlayStation2** Produttore: **Universal** Sviluppatore: **Traveller's Tales** Supporto: **N/A** Uscita: **Novembre**

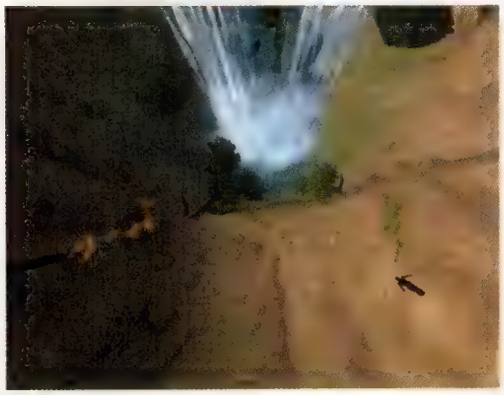




Malgrado il triste addio di Naughty Dog al loro marsupiale arancione, i fan di Crash Bandicoot possono dormire sonni tranquilli perché Traveller's Tales, la softco britannica a cui Universal ha assegnato il compito di perpetuare la serie sul 128bit Sony, sembra aver compreso così bene le caratteristiche della saga da lasciarle praticamente inalterate in questo **Crash Bandicoot: The Wrath of Cortex**. I fondali dei 25 livelli di gioco scorrono ancora una volta lungo binari prefissati (disposti, come di consueto, ora verticalmente ora orizzontalmente) garantendo quella frenesia tipica del best seller di Jason Rubin e soci. Casse, mele ed attacchi rotanti saranno ancora una volta gli ingredienti principali della meccanica di gioco, affiancati stavolta da nuovi mezzi di trasporto come la Jeep, l'aliante, l'Atlas Sphere (una vera e propria sfera mossa da Crash camminandoci all'interno), il mini-scooter, l'heli-pak ed il distruttivo Crash Mech, un possente esoscheletro palesemente ispirato a quello con cui Ripley schiaffeggiava la regina aliena nel film *Aliens*. The **Wrath of Cortex** saluta il ritorno di Coco, la sorella di Crash, stavolta in veste di personaggio alternativo in piena regola piuttosto che di comparsa in stage dal sapore di mero diversivo. Notevole, infine, il motore grafico. Crash e Coco si muovono fluidamente (siamo sui 60fps costanti) in ambienti 3D adeguatamente complessi, arricchiti con effetti grafici quali trasparenze, riflessi, deformazioni dell'immagine ed i giochi di luce del caso. Il look cartoonesco e gommoso di personaggi e scenografie è rimasto inalterato in un atto di profonda fedeltà alla serie. Nonostante il passaggio di consegne occorso, quindi, **Crash Bandicoot: The Wrath of Cortex** promette di perpetuare su PS2 il successo ottenuto dalla serie sul 32bit Sony - forte anche di un impianto cosmetico di prim'ordine che non mancherà di attrarre nuova utenza - con sommo gaudio di Universal e soprattutto di Konami, che ne detiene i diritti di distribuzione.

Disney's Tarzan

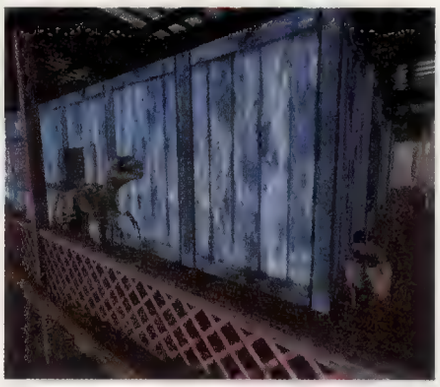
Sistema: **PlayStation2** Produttore: **Ubi Soft** Sviluppatore: **Disney Interactive** Supporto: **CD-Rom** Uscita: **Autunno**

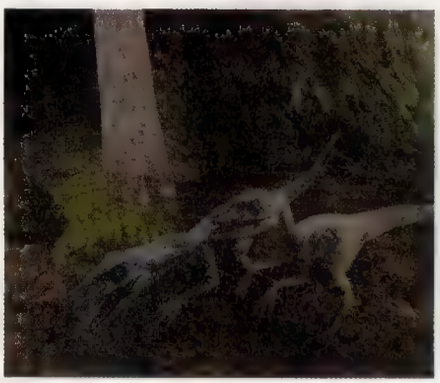


Sbucato fuori letteralmente dal nulla, **Disney's Tarzan** ha catturato l'attenzione di molti curiosi durante la tregiorni fieristica di Los Angeles, confermando Ubi Soft come la casa leader nel proporre videogiochi per un pubblico di giovanissimi. Il tie-in, che ripropone su PlayStation2 le vicende della pellicola uscita nelle sale qualche secolo or sono, è chiaramente ispirato alle avventure di Sonic o Klonoa e miscela fasi platform 3D (d'altro canto stiamo parlando della casa di **Rayman**...) a livelli "alternativi" di azione pura, in cui il nostro nerboruto eroe deve fare dello sci d'acqua in mezzo alla giungla o esibirsi surfando fra mille ostacoli. A giudicare da quanto visto all'E3, la grafica appare più che discreta, sebbene non ci sia chiaramente da strapparsi i capelli, e l'atmosfera del film Disney, come spesso accade nei titoli della casa francese, è riproposta alla perfezione. Se i 15 livelli della versione finale saranno in grado di garantire sufficiente varietà e longevità all'esperienza ludica, **Disney's Tarzan** potrebbe essere l'ennesimo titolo da tenere in considerazione per il vostro fratellino (o la vostra sorellina). D'altro canto l'uscita nei negozi dovrebbe avvenire giusto in tempo per Natale...

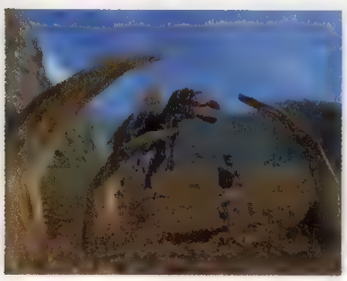
Jurassic Park: Survival

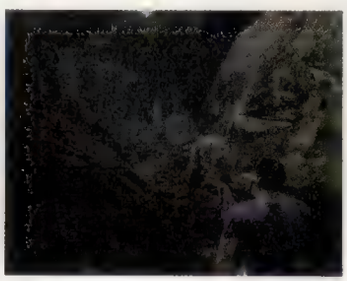
Sistema: **PlayStation2** Produttore: **Universal** Sviluppatore: **Savage** Supporto: **N/A** Uscita: **18 luglio**

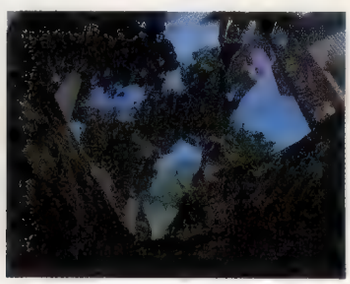




Non è certo il primo (e non sarà senz'altro l'ultimo) prodotto ispirato alla "moda giurassica" inaugurata dal film *Jurassic Park*. Dopo numerosi buchi nell'acqua ed un centro fatto registrare da Capcom con il suo **Dino Crisis**, Universal si pone in scia dell'imminente *Jurassic Park III*, annunciando l'action-adventure **Jurassic Park: Survival**. Sviluppato da ex-programmatori Activision (fra cui gli autori di **Mechwarrior 2** e **Pitfall 3D**), **Survival** miscela azione, strategia e brainstorming in un crogiuolo di soluzioni ludiche alleggerite dall'onere di attenersi alle direttive imposte dalla trama del film. E' infatti boicottando quest'ultima e concependone una ad hoc che il team di sviluppo Savage ha potuto tradurre in digitale le proprie idee. Il giocatore veste i panni di David Espinosa, membro di un gruppo di scienziati impegnato in ricerche sulla clonazione dei dinosauri. Nel tentativo di sfuggire ad un attacco terroristico, David finisce nel bel mezzo della giungla nonché in compagnia dei suoi anacronistici abitanti, e dovrà fare uso di tutta la propria intelligenza ed abilità per trarre in salvo se stesso ed i suoi colleghi. A differenza di quanto sia lecito ipotizzare, **Jurassic Park: Survival** non si risolve in un banale sparatutto in terza persona. Il combattimento con gli affamati T-Rex, Raptor, Pterodattili *et simila* rappresenta solo il filo conduttore di un'esperienza ludica tesa ad offrire un inusuale grado di profondità e varietà. Talvolta il giocatore dovrà attirare l'attenzione dei dinosauri per guidarli verso eventuali postazioni terroristiche o usarli come diversivi per intrufolarsi in strutture protette. L'accesso ad un sistema di telecamere a circuito chiuso darà la possibilità di pianificare simili strategie osservando diverse aree di gioco ed i rispettivi frequentatori. Sequenze condotte a bordo di ATV arricchiscono ulteriormente un prodotto che già include meccanismi ludici da stealth game, platform game e puzzle game. Se per luglio Savage sarà riuscita ad ottimizzare un motore grafico che attualmente gestisce con incertezza i seppur pregevoli ambienti e modelli 3D, Universal si troverà in mano uno dei più validi tie-in dell'abusatissima saga ideata da Michael Crichton.







Primal

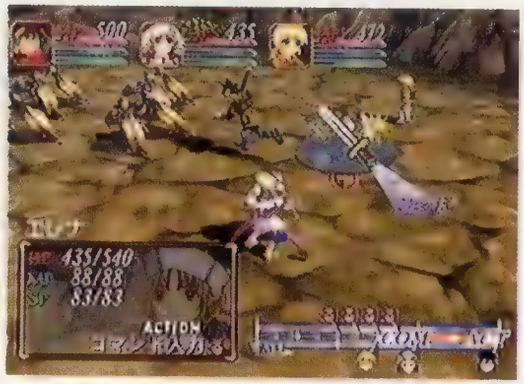
Sistema: **PlayStation2** Produttore: **SCEE** Sviluppatore: **Studio Cambridge** Supporto: **N/A** Uscita: **Estate 2002**

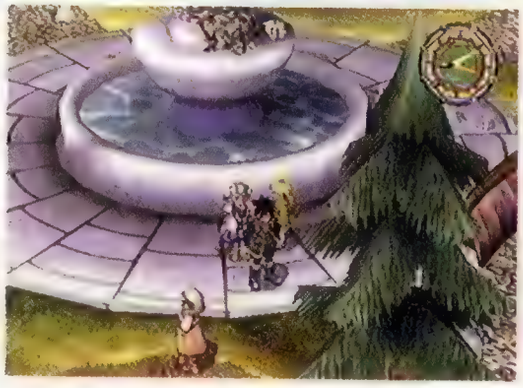
Uno dei team di sviluppo più talentuosi d'Europa, e stiamo parlando dei creatori di **Medievil**, recentemente protagonisti di una leggera caduta di stile con **C-12** (7 su 10; cfr. **SC**79), è alle prese con il suo primo progetto per PlayStation2, **Primal**. Caratterizzato da una cupa ambientazione gotico-noir, il gioco si svolge nella cornice di un'infausta lotta fra l'ordine (Arella) ed il caos (Abaddon) combattuta sul delicato confine che separa il mondo dei morali dall'altrotomba. Jennifer Tate, una giovane ragazza, viene risucchiata nella dimensione interessata dalla guerra finendo per affrontare i demoni dell'aldilà. Jennifer si scoprirà dotata di poteri soprannaturali usando i quali attraverserà un processo di metamorfosi rivelatore di origini tutt'altro che terrestri. Ad aiutare Jennifer nella sua lotta personale contro le forze di Abaddon, ci sarà Scree, un nobile e fiero gargoyle. Il giocatore potrà in qualsiasi momento trasferire il controllo da un personaggio all'altro, impiegandone le abilità specifiche secondo necessità (Scree, ad esempio, ha esclusiva facoltà di percorrere pareti e soffitti). Caricamenti dinamici ed un sistema di autoregolazione del livello di dettaglio lavorano a braccetto per mostrare scenografie vastissime renderizzate in alta risoluzione a 60 fotogrammi al secondo.

UNA PROFESSIONE PER CHI HA LA TESTA SULLE SPALLE.
CONCORSO VOLONTARI FERMA BREVE.
MARINA MILITARE
UNA SQUADRA CHE FUNZIONA.
Se sei uno con la testa sulle spalle e vuoi affermarti nella vita, entra in una Squadra che funziona.
Una carriera da professionista per giovani di età compresa fra 17 e 22 anni.
Chiedici informazioni scrivendo a:
Stato Maggiore Marina - P.le della Marina, 4 00196 Roma
Numero Verde
800-862032
VFB
VOLONTARI FERMA BREVE
Marina Militare
www.marina.difesa.it

Grandia 2

Sistema: **PlayStation2** Produttore: **Gamearts/Enix** Sviluppatore: **ESP** Supporto: **N/A** Uscita: **Estate**





Continua il travaso digitale di prodotti DC sulla nuova piattaforma Sony. Dopo **Crazy Taxi** e **18 Wheeler** di Acclaim, stavolta tocca a **Grandia 2**, più che discreto RPG giapponese ad opera di Game Arts. La banale lotta fra il Bene e il Male è la colonna portante di un intreccio narrativo abbastanza lineare, in ottemperanza all'altrettanto lineare percorso di gioco, composto prevalentemente da una catena di labirinti sotterranei. Il particolare dinamismo del sistema di combattimento ha incontrato i consensi della comunità Dreamcast ascrivendo il titolo di Game Arts nei primi posti della classifica degli RPG pubblicati per il sistema Sega. La versione PlayStation2 sembra riproporne pedissequamente meccaniche e cosmesi, ma lo scopo di **Grandia 2** non è stupire l'utenza Sony. L'obiettivo di Game Arts è infatti introdurre la serie alla comunità PlayStation (il primo **Grandia** uscì sul sistema Saturn) in vista dell'appena annunciato **Grandia X** (titolo provvisorio), misterioso progetto di cui si sussurrano applicazioni on-line, e che verrà co-prodotto (al pari di **Grandia 2** stesso) da Enix. Dopo l'accordo siglato con Namco e SquareSoft qualche mese fa (cfr. **SC**82), infatti, la famosa softco responsabile della prestigiosa saga di **Dragon Quest** investirà in Game Arts una discreta somma di denaro acquistandone il 15% del pacchetto azionario ed i diritti di distribuzione (scalzando, evidentemente, Capcom). **Grandia X** è previsto per la primavera del 2002.

Kingdom Hearts

Sistema: **PlayStation2** Produttore: **SquareSoft** Sviluppatore: **Interno** Supporto: **DVD-Rom** Uscita: **Fine 2002**

Cosa ci fanno Pippo e Paperino in un gioco targato SquareSoft? Semplicemente identificano il frutto dell'accordo siglato fra la softco giapponese e Disney qualche TGS fa, un accordo che appunto prevedeva lo sviluppo congiunto di videogiochi basati sui personaggi Disney. Benvenuti quindi in **Kingdom Hearts**, dove lo stile Square e l'animazione Disney si fondono in un RPG fumettoso apparentemente indirizzato verso il bacino d'utenza under-16, ma sulla cui struttura è noto poco o nulla. Il personaggio principale, Sora, verrà accompagnato dai suddetti Pippo e Paperino in un'avventura alla ricerca delle loro due amiche Riku e Kairi rapite dall'essere malvagio di turno. Personaggi disneiani come Jafar (*Aladdin*), Clayton (*Tarzan*) e Ursula (*La Sirenetta*) faranno la propria comparsa in inedita livrea digitale ed in ambientazioni basate sui rispettivi lungometraggi. Non mancherà nemmeno Pinocchio. Il character design è curato dal leggendario Tetsuya "FFVII e VIII" Nomura (il suo stile è inconfondibile: Sora – vedi ritratto in basso – sembra Sion "The Bouncer" Barzahd in età adolescenziale) mentre il team di sviluppo nel suo complesso conta ben 100 individui, fra personale Square e Disney. La commercializzazione di **Kingdom Hearts** è prevista per la fine del 2002.

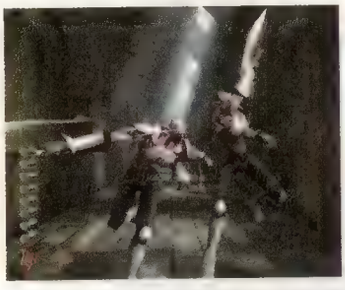
Time Crisis 2

Sistema: **PlayStation2** Produttore: **Namco** Sviluppatore: **Interno** Supporto: **CD-Rom** Uscita: **Autunno**

Davvero pochi sembrano gli elementi di distinzione fra il **Time Crisis 2** coin-op e la sua versione per PlatStation2. Se si escludono lo sventolio delle tovaglie durante la sparatoria fra i tavolini del bar, i riflessi del canale d'acqua solcato nella sequenza a bordo del motoscafo e qualche effetto particellare e di luce in più, **Time Crisis 2** per PlayStation2 è parso esteticamente identico alla versione da bar (dalla quale si distingue immediatamente per la presenza delle annose scaletatture a cui Namco non sembra voler porre rimedio nonostante le buone intenzioni palesate nella conversione in formato PAL di **TTT**). Malgrado l'esistenza di nuove e misteriose modalità di gioco extra, la versione mostrata in fiera offriva solo la possibilità di attraversare i livelli del gioco principale, in singolo o in coppia (via i.link o split-screen "alla **GT3**"). Come nel caso di **Vampire Night**, Namco ha pensato bene di ridurre ulteriormente l'appeal della propria misera line-up losangelina negando ai visitatori l'uso della light gun.

Vampire Night

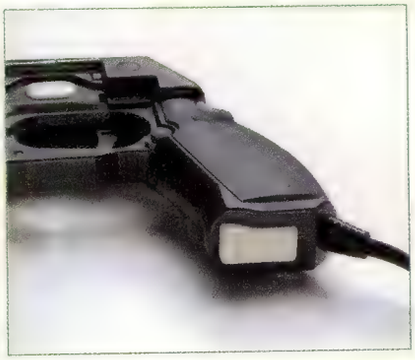
Sistema: **PlayStation2** Produttore: **Namco** Sviluppatore: **WOW Entertainment** Supporto: **CD-Rom** Uscita: **Inverno**



Nato dalla collaborazione fra Namco e Wow Entertainment, **Vampire Night** è la conversione dell'omonimo coin-op basato su scheda System 246. La demo mostrata in fiera è parsa prevedibilmente identica alla versione da sala, a sua volta altamente simile ad **House of the Dead** di Sega (non a caso gli sviluppatori sono i medesimi). Il giocatore avanza per scenografie dall'ambientazione gotica/europea sparando a vampiri e mostri assortiti, ma di fatto sperimenta il medesimo gameplay di **House of the Dead**, con percorsi alternativi, innocenti da salvare e coppie di creature salterine da beccare al volo. Niente di sconvolgente dal punto di vista grafico. Siamo nell'ordine di quanto la console Sega ha già saputo offrire anni fa. Sebbene compatibile sia con la vecchia che con la nuova GunCon, **Vampire Night** era fruibile in fiera solo a mezzo DualShock2, con ovvio detrimento dell'esperienza ludica.

GunCon2

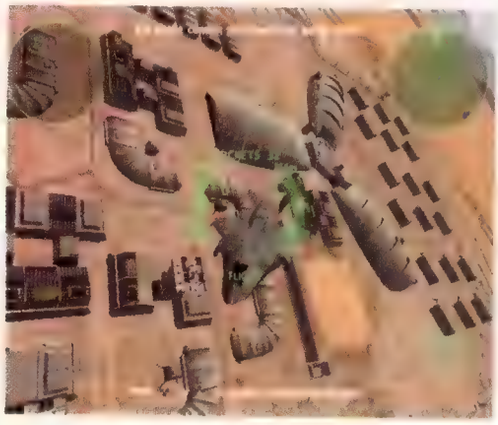
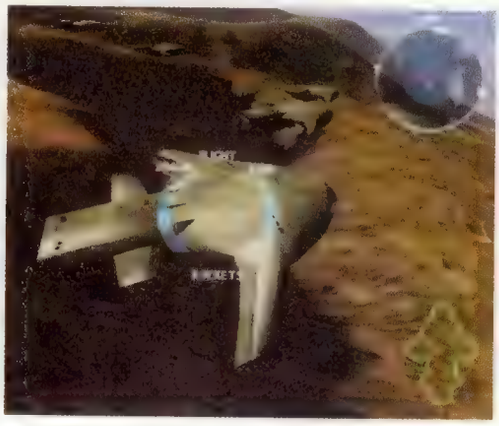
A pochi giorni dall'E3, Namco ha presentato ufficialmente la nuova light gun per PlayStation2, in arrivo entro la fine dell'anno insieme alla "killer app" **Time Crisis 2**, ad un prezzo ancora da definire. Compatibile con i televisori con refresh a 100Hz, la GunCon2 si collega alla porta USB di PlayStation2 e all'uscita RCA videocomposita contemporaneamente (pertanto l'utenza SCART dovrà dotarsi di apposito scatolotto AV Adapter se non vuole rinunciare alla nitidezza del segnale RGB). Al di là dell'ovvio grilletto, la nuova periferica monta una croce direzionale (come la light gun di Sega per DC) e cinque pulsanti: ST, SEL, "A", "B" e "C", con quest'ultimo posizionato alla base del calcio e da colpire col palmo della mano nell'atto di simulare l'inserimento del caricatore.



Dropship

Sistema: **PlayStation2** Produttore: **SCEE** Sviluppatore: **Studio Camden** Supporto: **N/A** Uscita: **Inverno**

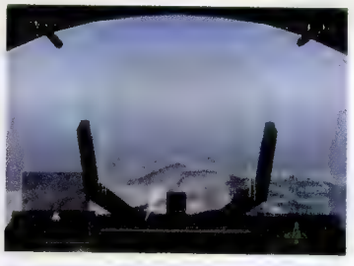
Continua a migliorare di mese in mese il promettente shooter 3D di SCEE/Studio Camden. Dalla prima apparizione in pubblico risalente all'ECTS dello scorso settembre, a quella recente nella cornice dell'Electronic Entertainment Expo, i miglioramenti cosmetici occorsi in **Dropship** ed il consolidamento della sua meccanica di gioco sembrano delineare i connotati di un prodotto tanto intrigante quanto innovativo. Ambientato nel 2050, **Dropship** veste i giocatore dei panni di una recluta assegnata alla United Peacekeeping Force (UPF), un'organizzazione militare incaricata di intercettare ed eliminare ogni minaccia ostile nel mondo. Ai comandi di svariati mezzi d'attacco o di trasporto (dall'unità di sbarco Dropship, ai caccia ed incrociatori super tecnologici, passando per i veicoli di terra come carri armati ed altri mezzi pesanti), l'utente partecipa ad una serie di missioni in cui azione e pianificazione tattica condividono lo stesso peso nell'economia di gioco. Il notevole motore poligonale elaborato dagli sviluppatori britannici muove con disarmante disinvoltura (leggi 60fps) credibili scenografie collinari imperlate di alberelli e laghetti dalla superficie riflettente. Nonostante l'enorme estensione del terreno digitale, la gittata visiva raggiunge l'orizzonte senza incontrare pop-up o draw-in (è probabilmente questo uno degli aspetti più sorprendenti di **Dropship** dal punto di vista tecnico). Il sistema di controllo, inizialmente ostico per l'abbondanza di tasti impiegati, si è rivelato efficace nella gestione delle numerose funzioni dei veicoli in forza alla UPF, accomodando placidamente le richieste dell'azione sparacchina da un lato e delle manovre di atterraggio e dispiegamento delle forze a terra dall'altro. Considerata la particolare tipologia di gioco ed il poco tempo concesso al testing dall'asfissiante ritmo dell'E3, **Super Console** non può prodursi in commenti sulla meccanica di gioco nel suo complesso. Le premesse per qualcosa di inedito in ambito console ci sono tutte, la qualità tecnica pure: appuntamento ad una recensione futura (il gioco è in uscita questo inverno) per un parere espresso con maggiore cognizione di causa.

Ace Combat 04: Shattered Skies

Sistema: **PlayStation2** Produttore: **Namco** Sviluppatore: **Interno** Supporto: **DVD-Rom** Uscita: **Estate**

Indubbiamente il miglior titolo mostrato da Namco nel suo altrimenti trascurabile stand di questo E3, **Ace Combat 4** continua a stimolare l'appetito di **Super Console**. In sincrono con il resto della produzione namchiana per PS2, il motore grafico di **AC4** manda a video 60fps costanti senza colpo ferire (ma con qualche scalettatura). La notevole estensione dei fondali, ma soprattutto i giochi di luci ed ombre che ammantano i dettagliatissimi caccia, sono gli agenti principali del fotorealismo visivo che rapisce l'osservatore durante il volo ad alta quota. Elementi gassosi come la scia dei missili e le nuvole in cielo, inoltre, non sono mai stati rappresentati in maniera così "volumetricamente" credibile. Delude invece la qualità delle texture al suolo, di fatto delle bitmap dal baso numero di pixel la cui marcata mip-mappatura sfocante contrasta con la nitidezza dei profili poligonali di palazzi, hangar, ponti, cisterne e quant'altro vi getti le fondamenta. Il sistema di controllo è parso analogo a quello proposto nel secondo e terzo capitolo della serie, con il tasto ▲ deputato a seguire il target con gli occhi virtuali del pilota lungo tutti i 360° della superficie visiva. Le uniche novità di rilievo sono l'impiego dello stick destro del DualShock2 in veste di operatore e regolatore dello zoom (!) e lo sfruttamento delle funzioni analogiche dei tasti (l'accensione del post bruciatore si innesca pigiando più forte il tasto dell'acceleratore). Sebbene in fiera non fosse possibile abilitarla, Namco ha da pochi giorni diffuso le prime immagini dell'inedita visuale dal (e con) il cockpit 3D. Un'aggiunta sicuramente gradita nonché foriera di quell'illusione di "esserci" che il semplice HUD riusciva a malapena a trasmettere.



L'ESTATE SI FA' PIU' DIVERTENTE da:

un mondo di novita' ti aspetta!

BLOCKBUSTER®

In tutti i punti vendita Blockbuster il divertimento continua...

Compatible Playstation™

JOYPAD KILLER SHOCK 2

Il Joypad dai comandi analogici finalista al Premio Smau 2000.

JOYPAD CONTROLLER COLOR

Il Joypad a comandi digitali dal design migliorato e colori trasparenti.

MEMORY CARD 1MB

Memory Card a 15 blocchi di memoria.

Compatible Playstation 2™

VERTICAL STAND ATOMIC

Vertical Stand PS2™ completo di porta cd e memory card.

DVD REMOTE CONTROL

Telecomando per PS2™. Permette di controllare sia il lettore DVD che la PS2™.

estate 2001

ADESSO PUOI!

Il meglio per la tua console lo trovi da Blockbuster. Per una serata tra amici, per divertirsi alla grande... prepara la tua console e accendi il divertimento!

nuova linea di accessori ATOMIC per

GAME BOY ADVANCE

SCREEN LIGHT GB Advance™

Per una migliore visualizzazione dello schermo.

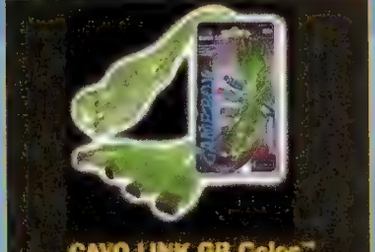
CAVO LINK 4 player GB Advance™

Per giocare collegati a 3 console contemporaneamente.

ALIMENTATORE 220V GB Advance™

Per giocare senza pile stilo collegati alla presa di corrente.

Compatible Gameboy Color™



CAVO LINK GB Color™

Per collegare nella stessa partita due Gameboy Color™ e Pocket™.

SCREEN LIGHT GB Color™

Per una migliore visualizzazione dello schermo.

Summer 2001

ATOMIC è: linea Playstation™, linea PSone™, linea PS2™, linea Gameboy Color™ e Pocket™ e da oggi linea Gameboy Advance™.

www.atomic-accessories.com

ATOMIC™ ACCESSORIES

fidati dell'esperienza

INFORMATIVA AL RIVENDITORE

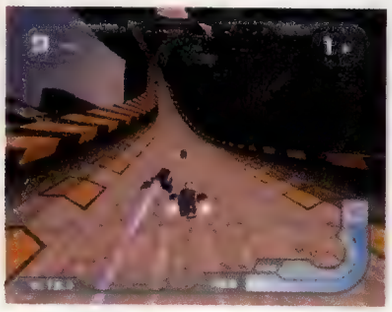
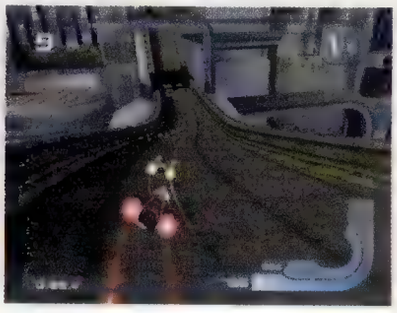
vuoi esserci anche tu nella nuova pubblicita' ATOMIC?
Contattaci allo +39 02 38 199 1

I loghi D+ INTERNATIONAL e ATOMIC-ACCESSORIES sono marchi registrati. Tutti i nomi e i loghi ivi presentati appartengono ai legittimi proprietari

wipEout Fusion

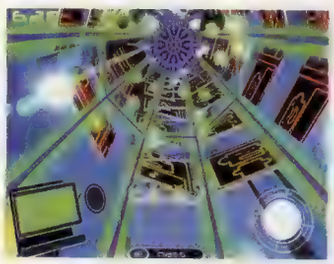
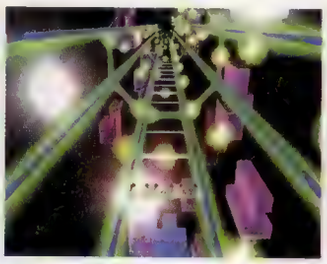
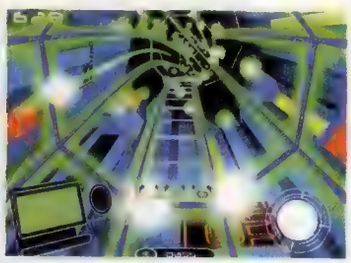
Sistema: **PlayStation2** Produttore: **SCEE** Sviluppatore: **Studio Liverpool** Supporto: **CD-Rom** Uscita: **Inverno**

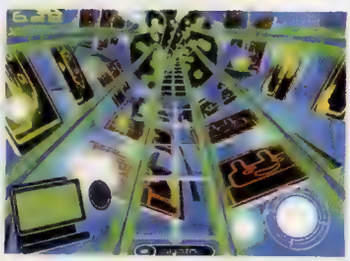
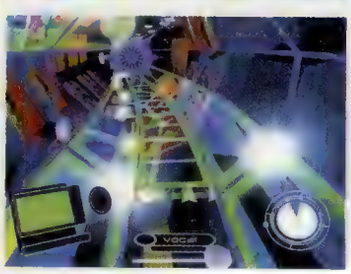
Reduce da un lungo periodo di silenzio, **wipEout Fusion** è tornato a far parlare di sé presentandosi alla tregiorni losangelina in forma smagliante. Sebbene attualmente avulso da contromisure antiscalettature, la nuova edizione del blasonato racing futuristico di fu Psygnosis (ora SCEE Studio Liverpool), ha ammaliato i visitatori con gli ingredienti tipici della serie: velocità protonica e fluidità burrosa. Il nuovo modello comportamentale (che a detta di Sony terrebbe conto di ben 48 parametri contro i 7 della versione a 32bit) è parso più addomesticabile che in passato, grazie anche al rafforzato magnetismo che tiene legati i veicoli al tracciato. Vertiginosi rettilinei in picchiata e disorientanti giravolte sono solo alcune delle caratteristiche morfologiche dei 45 tracciati di gioco (reverse compresi) ripartiti fra le numerose modalità previste (6 per il single-player e ben 5 per il muliplayer). Il pacchetto ludico che raggiungerà i negozi questo inverno comprenderà 32 tipologie di veicoli dettagliatissimi, animati negli alettoni e negli aerofreni, e asserviti alle routine di danneggiamento della carrozzeria e di decurtazione dei valori prestazionali innescate dagli urti o dagli attacchi missilistici avversari. A tal proposito si segnala un repertorio di 26 armi recuperabili attraversando la consueta iconografia stradale. Dopo che un preoccupante clima di omertà l'ha tenuto lontano da queste pagine nei mesi passati, **wipEout Fusion** si riconferma a tutti gli effetti la punta di diamante della line-up SCEE nonché potenziale best seller del prossimo periodo natalizio.

Frequenzy

Sistema: **PlayStation2** Produttore: **SCEA** Sviluppatore: **Harmonix** Supporto: **N/A** Uscita: **Fine anno**

Decisamente particolare questo **Frequenzy**, originale rhythm game targato SCEA, sviluppato dalla misconosciuta Harmonix e presentato in sordina all'ultimo E3 losangelino. Sebbene la cosmesi rimandi a **Tempest**, il gameplay di **Frequenzy** è di fatto più vicino a **Beatmania**. L'area di gioco è rappresentata da un tubo poligonale composto da 6 o 8 segmenti. Ogni segmento rappresenta una traccia audio ed ogni traccia audio riproduce le sonorità di uno solo degli strumenti che compongono il brano musicale. C'è la traccia dei bassi, della batteria, della chitarra, degli effetti elettronici e così via. Lo scopo del gioco è attivare tutte queste tracce (inizialmente mute) per ascoltare il brano nella sua completezza. Un indicatore posto alla base del segmento presenta tre dei pulsanti principali del DualShock2, nella fattispecie ●, ▲ e ■. Sul tracciato scorrono le note e quando una di queste incontra l'indicatore, l'utente deve premere tempestivamente il tasto corrispondente. Dopo aver inanellato un certo numero di note, viene data la possibilità di passare al segmento (e allo strumento) successivo e così via fino a ricomporre tutto il brano (per inciso, l'elenco dei pezzi inclusi in **Frequenzy** porta le firme di Orbit, Dub Pistols, Crystal Method e altri). Il pacchetto ludico comprende inoltre una modalità remix (fra le sei totali previste) attraverso cui modificare i pezzi originali o miscelarne le tracce per comporne di inediti secondo il proprio gusto artistico. **Frequenzy** sarà inoltre uno dei primi titoli Sony (insieme a **Twisted Metal Online** e **SOCOM**) ad offrire una modalità di gioco in multiplayer on-line (il Net Remix Mode) sulle cui caratteristiche esatte non c'è dato sapere ancora nulla.

18 Wheeler American Pro Trucker

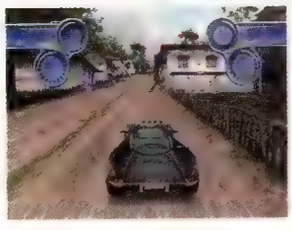
Sistema: **PlayStation2** Produttore: **Acclaim** Sviluppatore: **Acclaim Studios Cheltenham** Supporto: **N/A** Uscita: **Agosto**

Il successo ottenuto recentemente da **Crazy Taxi** nella sua incarnazione su PlayStation2 (400.000 copie vendute) deve aver convinto Acclaim della bontà delle proprie scelte, tanto che la casa americana ha deciso di non cambiare strategia nel porting del secondo titolo Sega per la console Sony, **18 Wheeler American Pro Trucker**: stesso team di sviluppo (Acclaim Cheltenham), quindi, e nessuna aggiunta di rilievo rispetto alla versione Dreamcast, uscita recentemente. Per i pochi che non lo sapessero, il racing game vede il giocatore impegnato a condurre un gigantesco TIR da New York a San Francisco: la meccanica è dichiaratamente arcade e la corsa verso il traguardo entro il tempo limite prevede una serie di scontri con i numerosi veicoli che popolano le affollate highways americane (camion concorrenti compresi), il tutto facendo perno su un modello di guida semplificato con due soli rapporti (marcia alta e bassa) a distrarre il trucker virtuale dal bailame su schermo. **18 Wheeler American Pro Trucker** è stato accolto positivamente alla sua uscita in sala, ma gran parte del fascino del gioco era indubbiamente imputabile al particolare cabinato studiato da Sega, con tanto di volantone da 60 cm di diametro a dare all'utente la sensazione di essere veramente alla guida di un 18-assi. La versione Dreamcast (praticamente identica a quella PS2, da quanto visto finora), sebbene dotata di un maggior numero di modalità di gioco (fra cui un multiplayer tramite split-screen), ha convinto solo in parte, evidenziando i limiti di un concept in grado comunque di soddisfare un'utenza non particolarmente esigente. Maggiori dettagli nell'imminente recensione su queste stesse pagine.

Spy Hunter

Sistema: **PlayStation2** Produttore: **Midway** Sviluppatore: **Paradigm** Supporto: **N/A** Uscita: **Autunno**

Una delle prime leggi dei governi Bush e Koizumi dovrebbe essere quella che vieta alle software house di realizzare qualsiasi remake di grandi classici del passato (l'amministrazione Berlusconi potrebbe al limite proibirne la vendita sul nostro territorio). L'ultimo, per il momento, titolo a subire questo trattamento è il glorioso **Spy Hunter**. La versione riveduta e corretta di Midway è incentrata sull'ovvio passaggio da 2D a 3D, fattore che non ha comunque portato gli sviluppatori americani a modificare di molto la struttura di gioco: al di là dell'aggiunta di biforcazioni e scorciatoie, di un maggior numero di esplosioni ed elementi da distruggere, e di un paio di trasformazioni in più per il mezzo protagonista (oltre ad essere un'automobile e un motoscafo, il G-6155 Interceptor può ora trasformarsi in motocicletta e jetski), il gioco è rimasto lo stesso. Da quanto visto all'E3, **Spy Hunter** sembra trarre minimo giovamento dalle potenzialità di PlayStation2: i 14 livelli del gioco sono caratterizzati da un frame rate traballante, texture non eccelse e dal design grossolano che caratterizza la maggior parte dei racing game a stelle e strisce. Se la giocabilità sarà comunque all'altezza di quella del titolo originale, **Super Console** non mancherà di evidenziarlo in sede di recensione, statene certi.



Smuggler's Run 2: Hostile Territory

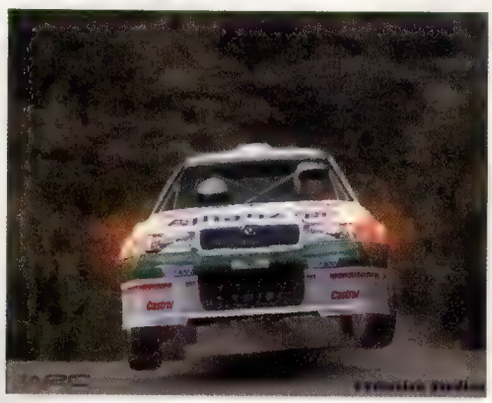
Sistema: **PlayStation2** Produttore: **Take2** Sviluppatore: **Angel Studios** Supporto: **N/A** Uscita: **Ottobre**

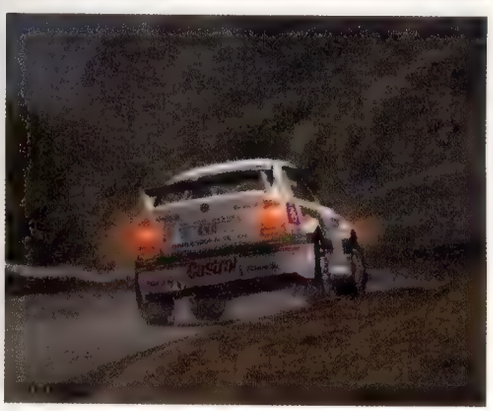
Gli sviluppatori di Angel Studios sembrano aver tratto preziosi insegnamenti dalle critiche rivolte al discreto **Smuggler's Run**, lavorando in particolar modo sul fattore longevità, tanto che questo seguito potrebbe essere un titolo da prendere seriamente in considerazione fra qualche mesetto. "Ampliare" è stata la parola d'ordine: le nuove ambientazioni, Afganistan e Vietnam, sono assai più vaste delle precedenti e garantiscono una maggiore varietà di elementi con templi e villaggi bombardati, ma anche campi minati o addirittura pericolose valanghe a tenere sotto pressione il giocatore. Le oltre 30 missioni di **Smuggler's Run 2: Hostile Territory** sono più complesse di quelle proposte nel prequel ed obbligano talvolta il giocatore a dedicare una particolare attenzione verso il contenuto delle merci da contrabbandare: il carico può infatti essere particolarmente pesante (e rallentare di molto il 4x4), fragile (nel qual caso bisognerà prestare particolare attenzione a non sballottarlo troppo) o radioattivo (superate il tempo limite ed esploderà inesorabilmente). A tutto questo si aggiungo missioni in notturna, con condizioni atmosferiche variabili (pioggia, nebbia, neve o tempesta di sabbia) in grado di esaltare gli effetti di luce e particellari messi a punto da Angel Studios, un nuovo set di veicoli fra cui spiccano ATV e mezzi militari, e routine di IA migliorate rispetto al precedente episodio. Se i programmatori americani riusciranno a perfezionare l'engine affinché butti fuori 60 fps costantemente, potremmo avere fra le mani il secondo gioco di guida fuoristrada da comprare quest'autunno (dopo **ATV Offroad Fury**).

World Rally Championship

Sistema: **PlayStation2** Produttore: **SCEE** Sviluppatore: **Evolution Studios** Supporto: **DVD-Rom** Uscita: **Autunno**

Lo sviluppo del rally game di Evolution Studios procede a ritmo incessante e l'E3 ha rappresentato una ghiotta occasione per testare a fondo un paio di tracciati del gioco (nonché per confermare quanto scritto su **SC**79 ovvero che SCEE possiede la licenza esclusiva del campionato del mondo rally e difficilmente vedremo titoli concorrenti, **Colin McRae Rally** compreso, prima della fine del 2001). Senza dubbio buono il modello di guida correndo su asfalto: la macchina si muove in maniera più realistica che nei titoli Codemasters, senza però portare il giocatore alla frustrazione, ma richiedendo un'oculata gestione di acceleratore e freno. Ancora da bilanciare invece il comportamento del mezzo nelle gare su tracciati sterrati, con la 4x4 che, al momento, pattina eccessivamente, rendendo pressoché impossibile affrontare tre curve di fila senza finire fuoristrada. L'ultima build di **WRC** mostrava inoltre l'implementazione di vari effetti di luce (col sole più credibile mai visto finora, ad eccezione di **GT3**) e particellari, attestando le ottime capacità di Martin Kenwright e del suo team, e confermando il racing game SCEE nella lista dei titoli più attesi da **Super Console**.





Madden NFL 2002

Sistema: **PSone/PlayStation2** Produttore: **EA Sports** Sviluppatore: **Tiburon** Supporto: **CD-Rom** Uscita: **Autunno**

Fra le centinaia di giochi presenti al recente E3 di Los Angeles, le postazioni più affollate erano ancora una volta quelle dedicate alla simulazione di football di Electronic Arts, un franchise che, nonostante i 12 anni alle spalle, non accusa assolutamente il peso dell'età. Per quest'edizione 2002 i programmatori di Tiburon hanno tirato i remi in barca, mantenendo intatta la struttura di **Madden NFL 2001** (il titolo PlayStation2 più venduto al di là dell'oceano) e limitandosi a miglioramenti "di contorno", ma non per questo meno apprezzabili. Oltre all'ovvia inclusione della nuova franchigia degli Houston Texans, il gioco vanta modelli poligonali più realistici (sia per quanto riguarda i volti che per i corpi degli atleti), un maggior numero di animazioni (anche per quanto riguarda i coach, che ora si agitano e sbraitano ancor più che in passato), una pletora di elementi aggiuntivi, come le cheerleaders, a far da contorno all'azione, nuove modalità di gioco e Madden Cards, nonché il supporto per televisori widescreen, un'aggiunta non da poco in un titolo come questo in cui bisogna sempre avere sott'occhio tutti i ricevitori a disposizione. Infine l'annuncio che l'IA e gli schemi di gioco sono stati migliorati per poter difendere più efficacemente contro le azioni di corsa fanno di **Madden NFL 2002** un acquisto pressoché scontato per gli amanti del genere.

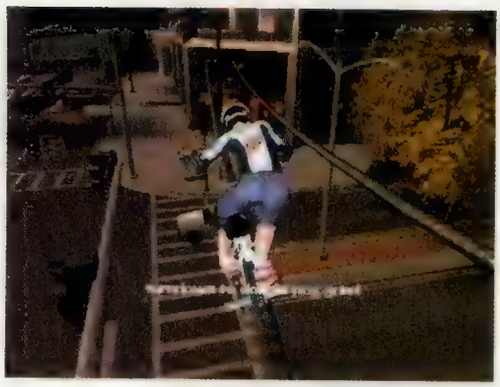
NHL 2002

Sistema: **PlayStation2** Produttore: **EA Sports** Sviluppatore: **EA Canada** Supporto: **CD-Rom** Uscita: **Autunno**

Se i miglioramenti apportati all'edizione 2002 di **Madden NFL** possono essere definiti marginali, è invece innegabile che la nuova versione del franchise hockeyistico di Electronic Arts sia stata oggetto di una pesante opera di ristrutturazione da parte degli sviluppatori di EA Canada. Il lavoro di questi mesi sembra aver sopperito al principale difetto di **NHL 2001** ovvero i pesanti rallentamenti che rendevano il titolo pressoché ingiocabile con la maggior parte delle inquadrature. Oltre ad un frame rate stabile, la versione presente all'E3 di **NHL 2002** vantava una nuova visuale (la Breakaway Cam, ad altezza ghiaccio), un editor di giocatori piuttosto versatile, un nuovo set di animazioni e diverse modalità interessanti, fra cui un Career Mode con cui cimentarsi per 10 stagioni consecutive alla ricerca della Stanley Cup. Grazie a queste innovazioni, il titolo EA si confermerà con ogni probabilità la migliore simulazione di hockey disponibile per PlayStation2. Non resta che attenderne impazientemente l'uscita, prevista per quest'autunno.

Dave Mirra Freestyle BMX 2

Sistema: **PlayStation2** Produttore: **Acclaim** Sviluppatore: **Z-Axis** Supporto: **CD-Rom** Uscita: **Autunno**

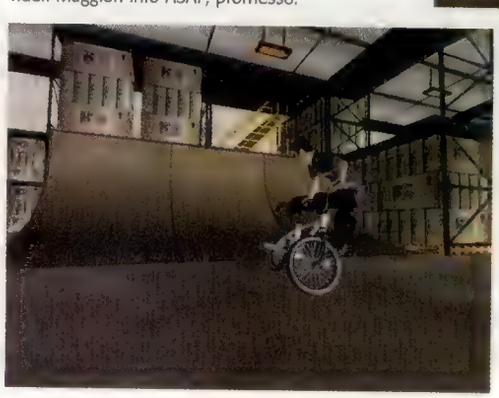


Il primo **Dave Mirra Freestyle BMX** per PSone si era rivelato un titolo abbastanza giocabile, anche se non eccelso da un punto di vista tecnico. Il passaggio ad un hardware superiore ha ora permesso ai programmatori di Z-Axis di migliorare la struttura di gioco, rendendolo al tempo stesso anche più apprezzabile esteticamente. Il secondo titolo dedicato al miglior rider di BMX del mondo vanta la bellezza di oltre 1.500 trick e una pletora di modalità di gioco, ben 10 solo per il multiplayer, affrontabili anche in un'unica, chilometrica competizione chiamata Bikathlon. Rispetto al suo predecessore, **Dave Mirra Freestyle BMX 2** annovera ambientazioni più ampie e, proprio come in **Tony Hawk's Pro Skater 3**, ricche di elementi come automobili, pedoni e rider concorrenti. Sarà sufficiente per superare il promettente **Mat Hoffman's Pro BMX 2** di Activision?

Mat Hoffman's Pro BMX 2

Sistema: **PlayStation2** Produttore: **Activision O,** Sviluppatore: **Rainbow Studios** Supporto: **N/A** Uscita: **Inizio 2002**

Dopo l'ottimo **ATV Offroad Fury** e in attesa del promettente **Splashdown**, le quotazioni di Rainbow Studios sono in costante ascesa e non c'è quindi da stupirsi nell'apprendere come Activision abbia affidato alla talentuosa software house nordamericana lo sviluppo di **Mat Hoffman's Pro BMX 2** per PlayStation2. La versione del gioco presentata all'E3 appariva ancora estremamente incompleta ed è perciò impossibile esprimere il benché minimo giudizio sul titolo della neonata etichetta O2: ci limiteremo quindi a segnalare la presenza di un editor di tracciati, con cui creare il proprio percorso di BMX preferito nel caso non bastassero i 10 enormi livelli già presenti nel gioco, e di rider. Maggiori info ASAP, promesso.



ESPN Winter X-Games Snowboarding 2002

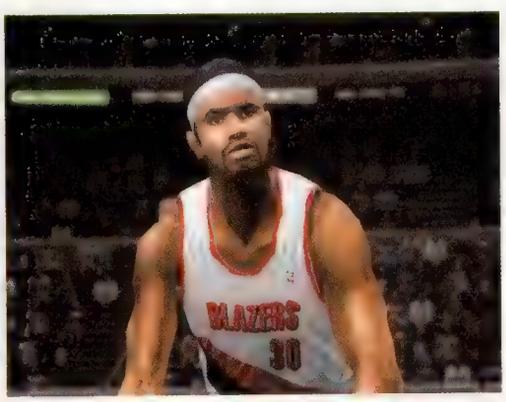
Sistema: **PlayStation2** Produttore: **Konami** Sviluppatore: **KCEO** Supporto: **DVD-Rom** Uscita: **Inverno**

Il primo **ESPN Winter X-Games Snowboarding** ha riscosso (a torto) un modesto successo di pubblico, ma i miglioramenti apportati alla seconda edizione del gioco dovrebbero garantire al titolo Konami una maggiore visibilità presso chiunque desideri un prodotto più simulativo del solito **SSX**. Confermata la presenza dello Snowboarder Mode (una sorta di modalità Carriera con cui partecipare a tutte le competizioni, creare trick e cercare sponsorizzazioni) e di rider blasonati (da Peter Line a Tina Basich), la versione 2002 del titolo vanta ora una maggiore velocità di gioco, il vero tallone d'Achille del suo predecessore, e una notevole varietà di ambientazioni, con tracciati situati in Giappone, sulle Alpi, in Alaska, Colorado, Nuova Zelanda e Scandinavia. La versione finale di **ESPN Winter X-Games Snowboarding 2** dovrebbe annoverare anche una primizia nel suo genere ovvero un editor con cui creare da zero una montagna da surfare (!). La versione testata all'E3, sebbene attanagliata dai bug, prometteva grandi cose: se amate lo snowboard segnatevi senza timore questo titolo.

ESPN NBA 2Night 2002

Sistema: **PlayStation2** Produttore: **Konami** Sviluppatore: **KCEO** Supporto: **DVD-Rom** Uscita: **Autunno**

Lo stand Konami all'E3 era talmente ricco, sia per quanto riguarda la quantità che per la quantità dei titoli, che in molti, abbacinati da capolavori come **MGS2** e **Silent Hill 2**, si sono lasciati scappare questo **ESPN NBA 2Night 2002**. Grosso errore. Il titolo Konami, presente purtroppo solo in versione non giocabile alla fiera losangelina, annovera infatti le migliori animazioni mai viste prima in una simulazione di basket: i cestisti si piegano, ruotano e saltano in maniera assolutamente realistica e, nonostante il classico "sguardo assente", l'impatto grafico complessivo del gioco KCEO è di tutto rispetto. Non potendoci pronunciare sulla giocabilità, chiudiamo quest'anteprima segnalando che Konami si è avvalsa della consulenza di Eric Snow dei 76ers per il gioco e che il grande Tracy McGrady sarà il testimonial di **ESPN NBA 2Night 2002**. Da non sottovalutare anche il soundtrack, opera di due fra i migliori produttori hip-hop sulla piazza, Pete Rock e DJ Hi-Tek.



www.mirabilandia.it

Frenate.

SOLO A MIRABILANDIA NON C'È LIM

È l'unico mondo in cui i colpi di scena non hanno mai sosta. Con "Scuola di Polizia" enormi automobili trascinano elicotteri e le motociclette sfidano la forza di gravità tra esplosioni improvvise. E per chi vuole di più: 37 attrazioni da brivido, 6 fantastiche aree tematizzate, 9 spettacoli mozzafiato dal vivo e tanto

Il Parco è aperto tutti i giorni dal 1° aprile al 30 settembre e il primo week-end di ottobre.

iTE AL DiVERTiMENTO.

altro ancora. Tutto per il divertimento di ragazzi, bambini e famiglie, tutto in un solo biglietto.
Entrate a Mirabilandia, date la precedenza al divertimento.

Mirabilandia
Ravenna

Il divertimondo.

ⓘ FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **AMERICANA/INGLESE** PRODUTTORE **SCEE** SVILUPPATORE **POLYPHONY DIGITAL** GENERE **GUIDA** SUPPORTO **1 DVD-ROM** MULTIPLAYER **2-6 SPLIT-SCREEN/I.LINK**

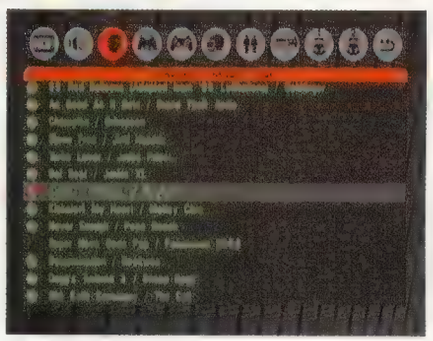
Gran Turismo 3 A-Spec

La killer application che in molti aspettavano per giustificare l'acquisto di PlayStation2 è arrivata anche nel nostro continente. Fuori il portafoglio: ne vale davvero la pena...

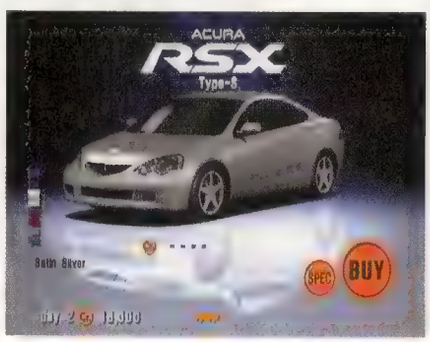
di simone**crosignani**

Del capolavoro di Polyphony Digital **Super Console** si è occupata più che abbondantemente nei mesi (per non dire anni) passati, lasciando alla recensione pubblicata sull'ultimo numero il compito di sintetizzare quanto detto in pagine e pagine di anteprime, interviste e work in progress vari: in breve, **Gran Turismo 3 A-Spec** è il miglior videogioco automobilistico attualmente disponibile su qualsiasi piattaforma. Punto. Dato il valore di un prodotto simile, risulta quantomai opportuno valutare il lavoro di localizzazione del titolo in questione per i mercati occidentali, lavoro che, nella peggiore delle ipotesi (e qui l'esempio di **Final Fantasy IX** calza proprio a pennello), potrebbe pregiudicare irrimediabilmente l'esperienza ludica. Sfortunatamente ovvi limiti temporali hanno impedito alla redazione di provare la versione italiana del gioco, la cui uscita nei negozi nostrani è confermata per il 20 luglio, ma, a meno di improbabili strafalcioni nell'adattamento del testo on-screen dall'inglese, **Super Console** può confermare la bontà del prodotto basandosi sulle versioni anglosassoni del gioco. Ciònonostante va segnalata qualche differenza, seppur di importanza irrisoria, fra le edizioni europee ed americane di **GT3** e l'originale nipponico, come sottolineato dallo stesso Kazunori Yamauchi in un incontro con la stampa specializzata avvenuto in occasione dell'E3 di Los Angeles. *"Non abbiamo avuto un attimo di riposo da un sacco di mesi"* aveva dichiarato Kaz. *"Appena finita la versione giapponese ci siamo messi immediatamente al lavoro sulle versioni americane ed europee del gioco. All'inizio pensavamo di modificare giusto la sequenza introduttiva e le varie ending, ma poi, fra l'ottimizzazione del codice per la versione PAL e l'eliminazione di qualche bug, abbiamo avuto più lavoro del previsto. A dire il vero, temevamo che scappasse qualche bug nella versione giapponese: il testing di **GT3** è stato a dir poco estensivo, ma il fatto è che abbiamo continuato ad aggiungere feature fino all'ultimo secondo disponibile. Per darvi un'idea, abbiamo inserito un'opzione a tre giorni dalla consegna definitiva del master, quando in realtà tutto doveva essere finito e impacchettate da settimane. Stesso discorso per le auto da Formula 1: non erano assolutamente programmate all'inizio dello sviluppo. A due settimane dalla fine ci siamo però interrogati su come ricompensare il giocatore adeguatamente ed è saltata fuori l'idea di inserire le monoposto. Così le abbiamo infilate dentro. E' un bene che Sony Computer Entertainment ad un certo punto ci abbia posto una deadline invalicabile o saremmo andati avanti ancora per mesi ad aggiungere cose..."*.

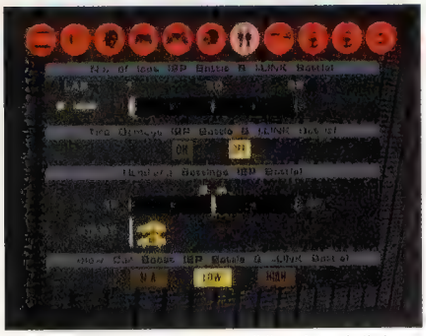
Fra le modifiche citate da Yamauchi-san per le versioni occidentali è importante sottolineare come manchi quella attesa da un buon numero di utenti nostrani, ovvero l'adeguamento del parco macchine per il pubblico americano ed europeo: sebbene **Super Console** sia convinta che il campionario di quattroruote a disposizione in **Gran Turismo 3 A-Spec** rappresenti, bene o male, il meglio della produzione automobilistica mondiale di questi ultimi anni (Ferrari a parte, ovviamente), è altrettanto consapevole del desiderio di molti possessori di PlayStation2 di scorrazzare virtualmente con la versione digitale della macchina che guidano tutti i giorni. Il fatto che Polyphony Digital abbia evitato di inserire Punto, Bravo e compagnia bella nella versione PAL del gioco è comunque imputabile al ridotto tempo a disposizione per la conversione e nell'elevata mole di lavoro che comporta l'aggiunta di ogni mezzo: i grafici della software house nipponica hanno dichiarato più volte in passato di aver bisogno di una settimana di lavoro circa per realizzare il modello tridimensionale di una singola macchina. Fatti quattro conti calendario alla mano, era davvero impossibile sperare in una rivoluzione nel parco macchine. Le modifiche si sono quindi limitate a qualche adattamento dei singoli marchi (come la "conversione" delle Opel in Vauxhall per quello britannico), all'eliminazione della Diablo GT (utilizzata, a detta di Lamborghini, senza che Polyphony ne possedesse effettivamente i diritti) e all'inserimento della Honda/Acura Integra/RSX (a seconda dei mercati) Type-S, esclusa dalla versione originale perché non ancora disponibile dai concessionari nipponici al momento del lancio di **GT3**. La vettura, uno dei migliori coupé a trazione anteriore disponibili attualmente, rappresenta sicuramente un'aggiunta gradita (al di là del fatto che il modello non è ancora disponibile in Italia), ma indubbiamente erano in molti a sperare in qualcosa di più sostanzioso. Sarà per la prossima volta... Piccolo



*La colonna sonora delle versioni occidentali di **Gran Turismo 3 A-Spec** è stata scelta dalla divisione americana di Sony Computer Entertainment: gli yankee, bisogna ammetterlo, hanno fatto un ottimo lavoro nel mettere insieme una serie di brani di qualità superiore a quelli del soundtrack originale, invero non esaltante. E anche se i brani hip-hop poco si addicono a un racing game come questo, è assolutamente esilarante sentire Snoop Dogg che rappa "Doggy D-O-double-G in... Gran Turismo Three". Snoop, ti vogliamo bene lo stesso...*



*Una Fiat? Un'Alfa? Una Lancia? Macché, l'unica macchina aggiunta al roster dell'edizione PAL di **Gran Turismo 3** è la RSX/Integra Type-S. I motivi di una tale scelta sono comunque di facile comprensione: la Integra ha avuto negli anni passati un successo enorme negli Stati Uniti, risultando una delle quattroruote preferite dagli appassionati di auto elaborate (insieme ad altri modelli sempre di casa Honda).*



*L'adozione di una lingua comprensibile nei menù di gioco non solo farà la gioia di tutti gli appassionati d'automobilismo, ma permetterà ai nippofobi di districarsi fra le numerose opzioni di cui Polyphony Digital ha infarcito il proprio capolavoro. Magari adesso si smetterà di dire che in **GT3** è impossibile disattivare il boost per l'auto che insegue…*

inciso: è ironico notare come non siano solo gli appassionati di videogiochi gli unici europei bistrattati da non meglio precisate esigenze di mercato. Non è ancora chiaro, ad esempio, perché gli automobilisti del nostro continente debbano ricevere versioni "povere" di certi modelli di vetture giapponesi (per non parlare degli americani, a cui vengono rifilati costantemente dei "polmoni"): se in Giappone esiste la Integra Type-R, da 220cv circa, perché non vendere quel modello su scala mondiale anziché realizzarne uno, la Type-S di cui sopra, esteticamente meno aggressivo e con una ventina di cavalli in meno (a parità di cilindrata)? E vogliamo parlare dell'Impreza WRX nipponica, da 280cv? O della Toyota Altezza RS200 da 210cv? Meglio tornare al gioco. Fine dell'inciso.

Sotto il profilo della giocabilità tutto è rimasto grosso modo immutato: **Gran Turismo 3 A-Spec** rappresenta, anche nella sua incarnazione PAL, un titolo in grado di coinvolgervi anima e corpo per diversi mesi. Come da prassi però, i programmatori nipponici hanno adattato il livello di difficoltà alle, a quanto pare scarse, facoltà ludiche dei giocatori occidentali: nell'Arcade Mode l'IA della auto controllate dalla CPU è stata quindi modificata per renderle meno aggressive, in modo tale che a livello Easy anche l'utenza a digiuno di videogiochi riesca a barcamenarsi in qualche modo e non sia costretta a vedere sempre il posteriore delle auto computerizzate. Il Simulation Mode (così è stato ribattezzato il Gran Turismo Mode da queste parti) è rimasto pressoché inalterato: Yamauchi e soci hanno però modificato l'entità dei premi nelle gare della Beginner e Amateur League, incrementandoli leggermente e aumentando anche la quantità di denaro a disposizione all'inizio del gioco. Sebbene il tutto sia stato fatto con il chiaro intento di facilitare, seppur in maniera quasi impercettibile, i primi approcci con il Simulation Mode, il completamento di questa modalità rimane un'impresa che richiede tempo, fatica e dedizione. In poche parole, arrivare al 100% di completamento del gioco non significa giorni, ma settimane, diverse settimane, di guida al limite. Chiude l'elenco delle differenze fra la versione giapponese e quelle americana/europea del gioco la colonna sonora, rinnovata con successo nell'edizione nostrana. Dopo la spazzatura (Garbage, appunto) dell'adattamento del soundtrack nei primi due episodi della serie, finalmente i product manager di Sony Computer Entertainment sono riusciti a farsi sentire e a inserire in quest'edizione di **Gran Turismo 3 A-Spec** pezzi storici di mostri sacri del calibro di Jimi Hendrix, Judas Priest e Motley Crue, brani dance apprezzabili (su tutti gli immancabili Apollo 440 con un ottimo remix di *Stop The Rock*) e tracce hip-hop da artisti a cinque stelle come Raekwon e Snoop Dogg (il rapper di Long Beach ha confezionato addirittura una canzone appositamente per il gioco, intitolata *Dogg's Turismo 3*). Dite quello che volete, ma avere *She Sells Sanctuary* dei Cult come sottofondo mentre si sfreccia, ad esempio, fra le curve insidiose di Laguna Seca, aggiunge qualcosa all'esperienza ludica. Purtroppo Lenny Kravitz è rimasto anche nella versione PAL: non si può avere tutto dalla vita…

Queste due pagine terminano con un consiglio, quello di rileggere la recensione della versione giapponese di **Gran Turismo 3 A-Spec**, pubblicata sul numero scorso di **Super Console**, per avere una descrizione esaustiva del capolavoro di Polyphony, e con le parole di Kazunori Yamauchi sul futuro della serie: "*Nelle scorse settimane in Rete sono girate diverse voci sul fatto che Polyphony Digital sarebbe già al lavoro su una versione del gioco dotata di una modalità online. In realtà non abbiamo mai fatto nessun annuncio ufficiale a riguardo: abbiamo solo detto che ci piacerebbe, ovviamente, lavorare sull'online in futuro, magari chiamando il nostro prossimo gioco **GTN**, da **Gran Turismo Network**. Ma la realizzazione di un network simile comporta una notevole pianificazione: ci piacerebbe che il tutto non si limitasse ad una semplice sfida online, ma rappresentasse qualcosa di più ampio, di più completo… E non dimentichiamo l'HDD: quale utente non desidererebbe poter scaricare su hard disk nuove auto e nuovi tracciati periodicamente? Sono tutti aspetti che stiamo considerando per il nostro prossimo titolo. A dire il vero, ho l'impressione che non riusciremo mai più a riposarci…*"

voto 9 su 10

ⓘ FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **EA BIG** SVILUPPATORE **NUFX/EA CANADA** GENERE **SPORTIVO** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **2**

NBA Street

Il campionato NBA è appena giunto al termine, ma il vero divertimento deve ancora iniziare...

di simonecrosignani

La folla commentava urlando le azioni che si svolgevano freneticamente sul playground, i giocatori allo stremo delle forze tentavano di imporsi mentalmente e fisicamente sui propri avversari, la tensione era alle stelle...Ventuno. Game over. Se Kobe e Shaq hanno raggiunto le finali NBA in tutta scioltezza allo Staples Center, a poche decine di metri di distanza, nel caotico Convention Center dove si stava svolgendo l'E3, lo scenario era totalmente diverso. Per farla breve, la calca intorno alle postazioni dove girava **NBA Street** era davvero notevole, a tratti quasi allucinante: poter provare per qualche istante l'ultimo titolo dell'etichetta "alternativa" di Electronic Arts comportava un'attesa di diversi minuti, e se la ressa per giocare a **Madden NFL 2002** era fondamentalmente comprensibile (visto che la simulazione di football americano è una vera e propria religione al di là dell'oceano), il successo di pubblico di **NBA Street** dimostra la bontà di un prodotto che già in fase di anteprima (**SC**80) era riuscito a catturare l'attenzione di **Super Console**. I programmatori di NuFX ed EA Canada hanno infatti collaborato efficacemente per offrire un prodotto spettacolare e in grado di divertire anche se giocato in singolo, una qualità che ultimamente latita nella maggior parte dei titoli sportivi.

Per coloro che si fossero sintonizzati solo in quest'istante, **NBA Street** può essere descritto come una reinterpretazione in chiave moderna di **NBA Jam** (anche se gli sviluppatori di Electronic Arts negano categoricamente qualsiasi legame con il titolo Acclaim): due squadre da basket di tre giocatori l'una si affrontano senza esclusione di colpi. Falli, stoppate con la palla in parabola discendente... Tutto è concesso: l'importante è arrivare per primi a 21 punti (ogni canestro vale 1 punto, mentre i tiri dalla distanza, in prossimità della linea del tiro da tre, ne assegnano 2). L'enfasi, come detto in precedenza, è posta sulla spettacolarità estrema dell'azione: i cestisti non saltano, ma si librano nell'aere da distanze siderali, non passano la palla, ma regalano assist con virtuosismi degni dei migliori Harlem Globetrotters, non dribblano, ma s'inventano funambolismi di ogni tipo col solo scopo di umiliare il loro marcatore diretto, e infine non schiacciano, ma inchiodano con una violenza tale da far vibrare tutto il playground (e il DualShock2 nelle mani del giocatore, of course). **NBA Street**, in breve, è adrenalina pura. Visto l'impianto di gioco, i game designer si sono ovviamente resi conto di dover puntare molto sulla velocità e, al fine di far fluire le azioni nella maniera più rapida possibile, hanno messo a punto un sistema di controllo semplice, ma ciònonostante completo: al di là dei soliti passaggio/tiro/stoppata/palla rubata, il giocatore controlla il turbo (il cui livello è indicato dalla classica barra nella parte alta dello schermo) con i tasti dorsali, i quali servono anche, se premuti contemporaneamente al tasto ●, ad eseguire i vari tricks. Inutile dire che con quattro dorsali a disposizione, le combinazioni disponibili, e con esse i vari tricks possibili, sono un'infinità e vanno dal classico crossover a mosse improponibili con il giocatore, ad esempio, che rotola per terra palleggiando e colpendo l'avversario al tempo stesso, così da potersi smarcare per un tiro facile. Oltre ad eludere la difesa dell'avversario, queste evoluzioni hanno la funzione di regalare vari trick point (il cui ammontare varia a seconda della difficoltà del trick) e di far salire la barra del *boost meter*. La barra in questione ha un'importanza fondamentale nel gioco poiché più sarà piena, meglio giocherà la propria squadra: oltre ai trick, l'unico modo per far aumentare il *boost meter* è quello di eseguire giocate spettacolari, con palle rubate, stoppate e, soprattutto, schiacciate devastanti. Se il giocatore riesce ad eseguire un trick e a farlo seguire subito dopo da una schiacciata, porta a casa una combo, con un notevole aumento della barra energetica. Quando il boost meter è al massimo, si ha la possibilità di eseguire un *game breaker* (due tasti dorsali + ●) ovvero un canestro che, oltre ad assegnare uno o due punti, ne leva altrettanti alla squadra avversaria: il *game breaker* è sottolineato da uno slow-mo con motion blur, cambio repentino d'inquadratura ed esplosione finale con la palla nel cesto. Effetti in grado di galvanizzare ulteriormente l'utente che ha appena eseguito la giocata.

Quanto appena detto dovrebbe essere sufficiente a far capire l'impostazione del nuovo titolo di EA Big. In pratica, **NBA Street**

L'editor di giocatori è piuttosto completo, ma particolari come tatuaggi e i vari modelli di scarpe vanno guadagnati sul campo, vincendo più gare possibile nella modalità Hold the Court.

*Accedendo all'opzione Rewards nel menù principale è possibile dare un'occhiata a tutti i cheat mode e le opzioni sbloccate: il numero di atleti disponibili in **NBA Street** è davvero notevole e va da stelle del parquet come Michael Jordan a personaggi assurdi come gli snowboarder di **SSX**.*

Per realizzare le animazioni del gioco, i grafici di EA hanno sfruttato il solito motion capture, ma anziché avvalersi della collaborazione di qualche stella della NBA, hanno preferito campionare i movimenti di alcuni giocatori dei più famosi playground statunitensi.

sta alla pallacanestro come **SSX** sta allo snowboard. Gli atleti, che comprendono cestisti della NBA e giocatori "da strada" creati dalle menti dei game designer nordamericani, hanno a disposizione una pletora di animazioni dalla qualità davvero ottima, che comprendono le immancabili buffonate in caso di fallo eclatante o azione particolarmente spettacolare. A creare l'atmosfera contribuisce in maniera fondamentale il sonoro: le partite sono commentate da Joe "The Show", speaker dal linguaggio molto colorito che sciorina una perla via l'altra ("you can't stop His Airness, you can only hope to contain him" dopo una schiacciata di Michael Jordan dalla lunetta), sottolineate da una base musicale ora r'n'b, ora hip-hop, ora acid jazz, e arricchite dal classico trash talk da playground americano ("here I come!", "son, I'm all over you" e altre nefandezze simili). Chiudono il quadro una lista di mosse i cui nomi meriterebbero una standing ovation: "dinner's served", "special delivery" e "superfly" sono solo alcuni esempi della fantasia degli sviluppatori di EA.

Le modalità di gioco di **NBA Street** sono diverse: sul refrain di *Bug Powder Dust* di Bomb the Bass, il menù principale propone City Circuit, Hold The Court, Street School, Create Players, Rewards, Options e High Scores. City Circuit è la modalità principale: dopo aver scelto una squadra NBA e selezionato il proprio terzetto (tenendo d'occhio le caratteristiche dei vari atleti in modo da formare un team equilibrato in ogni reparto), il giocatore deve affrontare tutte le franchigie NBA e, ogni tot incontri, sfidare un boss di fine livello, costituito da una leggenda del playground ideata da EA. Avanzando nel gioco è possibile sbloccare nuovi campi, atleti NBA da aggiungere al proprio roster, punti-abilità da sfruttare nella creazione di nuovi giocatori tramite l'apposita opzione e cheats di ogni tipo: i trucchi, inseribili nel breve caricamento che precede ogni partita, vanno dagli "inutili" cambi d'abito per Joe "The Show" alla possibilità di vincere la partita segnando un solo canestro. Con Hold the Court due giocatori possono affrontarsi su uno dei dodici campi già "aperti" oppure è possibile giocare in singolo e portare a termine gli obiettivi richiesti per ogni playground (serie di vittorie, raggiungimento di una certa quota di trick point, ecc.). Ben realizzata anche l'opzione Street School, dove il solito Joe "The Show" illustra in un tutorial breve ma efficace comandi e mosse principali del gioco.

Al di là delle animazioni, su cui ci siamo già pronunciati, **NBA Street** propone una realizzazione tecnica buona, pur senza toccare vette d'eccellenza: i giocatori della lega professionistica americana ricordano le loro controparti reali nelle movenze ma non nei volti, abbastanza inespressivi. Le texture sono di qualità altalenante, così come i fondali animati, che propongono scene poco esaltanti quali, ad esempio, auto composte da una manciata di poligoni che si muovono in maniera irrealistica in background. Per contro va segnalato un frame rate ottimo e senza particolari rallentamenti usando tutte le tre inquadrature disponibili (peraltro molto simili fra loro) e, in alcuni playground, qualche effetto di luce e riflessione particolarmente azzeccato.

Appurato come i programmatori di EA abbiano migliorato la fase difensiva del gioco (vero neo di **NBA Jam**) e messo a punto delle ottime routine di IA (anche per quanto riguarda i compagni di squadra, che portano blocchi ed eseguono schemi semplici, ma realistici), resta da segnalare l'unico tallone d'Achille di **NBA Street**, rappresentato dalla longevità non eccelsa: sebbene i trick siano numerosissimi, alla resa dei conti le differenze fra le varie mosse sono pressoché irrilevanti, appiattendo alla lunga l'esperienza ludica. Inoltre, la mancanza di un'opzione multiplayer che permetta, ad esempio, di giocare in sei contemporaneamente, priva il titolo EA di una modalità che **Super Console** dava per scontata in un prodotto contraddistinto da una simile tipologia di gioco. Ciònonostante, sia chiaro, **NBA Street** rimane globalmente un ottimo titolo e le sfide contro un amico, complice il fatto che la CPU tende sempre a far recuperare la squadra con il punteggio più basso, riporteranno alla mente dei giocatori più navigati le ore spese davanti al proprio 16bit con **NBA Jam**...

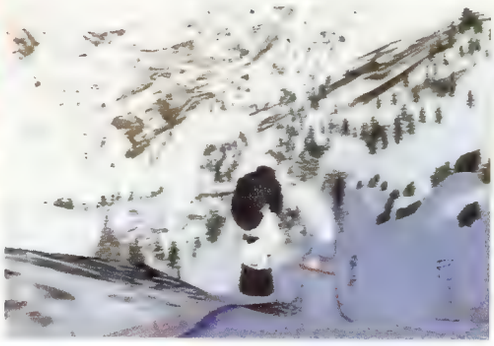
voto 8 su 10

Sebbene il realismo non sia la componente fondamentale del titolo EA Big, le caratteristiche dei cestisti della NBA sono credibili e si riflettono sul loro modo di giocare: eseguire un crossover con Shaq, ad esempio, può portare il più delle volte a perdere la palla in modo imbarazzante...

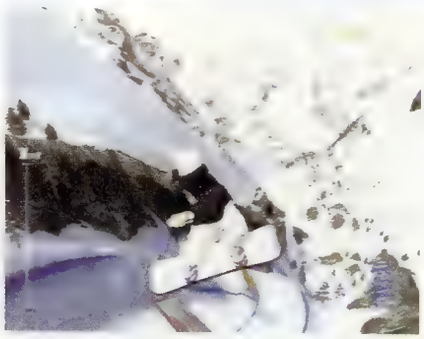
ⓘ FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **AMERICANA** PRODUTTORE **SCEA** SVILUPPATORE **IDOL MINDS** GENERE **SPORTIVO** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **2 SPLIT-SCREEN**

CoolBoarders 2001

Nonostante le torride temperature estive, la celebre saga di **CoolBoarders** si ripresenta sul 128bit Sony. Sarà riuscito il titolo degli Idol Minds a conquistare il trono delle simulazioni di snowboard?



di adrianoavecone



Durante le gare è possibile spiccare spaventosi balzi che consentono di scavalcare enormi baratri.

Per rallentare gli avversari è possibile colpirli con uno spintone ben assestato.

Dopo il buon successo dei quattro precedenti capitoli, **CoolBoarders** approda finalmente sul 128 bit Sony (in occidente almeno, considerata l'edizione "**Alien**" già uscita in Giappone diverso tempo fa). I titoli dedicati allo snowboard godono di una buona popolarità in ambito videoludico, grazie al crescente successo di tale disciplina sportiva. Lo snowboard possiede molte caratteristiche che ne favoriscono la trasposizione elettronica: si tratta di uno sport altamente spettacolare, basato su riflessi fulminei, grande velocità e straordinarie scariche di adrenalina. La maggiore difficoltà nel realizzare un videogioco dedicato allo snowboard consiste appunto nel ricreare il più possibile i fattori di coinvolgimento propri di tale sport. impresa riuscita al momento a un altro titolo PlayStation2, **SSX** di EA Big, abbastanza divertente nonostante alcuni problemi tecnici. **CoolBoarders 2001** si presenta in maniera differente rispetto al titolo della casa di **FIFA**: sin dalle prime battute, il gioco di SCEA evidenzia un maggiore realismo visivo, dovuto principalmente alla scelta di un'illuminazione naturale e ad un set di texture di buona fattura.

Una volta inserito il CD nel tray di PlayStation2, dopo un breve caricamento è possibile ammirare un filmato basato su spettacolari scene tratte da gare ed esibizioni reali. Dopo pochi istanti appare su schermo il menu principale, arricchito da evocative panoramiche 3D in real time degli ambienti di gara. Da qui è possibile iniziare una competizione singola (Quick Race) oppure un campionato (Career), nonché accedere al canonico setup delle opzioni di gioco. Quest'ultimo menu risulta particolarmente scarno: non è infatti possibile modificare la posizione dello schermo (difetto purtroppo comune a molti titoli PS2), né personalizzare la configurazione dei tasti di gioco. Selezionando il Quick Race Mode è possibile scegliere la specialità di gara ed il proprio corridore preferito. Inizialmente sono disponibili quattro personaggi dei venti inclusi nel gioco, divisi fra corridori reali (Pros) e di fantasia (Amateurs). I rimanenti sedici sono sbloccabili progredendo nel gioco e vincendo le competizioni in programma. La scelta di denominare in tal modo i due gruppi di personaggi è decisamente stucchevole: molti dei corridori Amateurs (ovvero dilettanti) sono infatti assai più forti della maggioranza dei Pros (professionisti). I personaggi fittizi sono caratterizzati in maniera piuttosto blanda, ricalcando gli stereotipi più triti del genere: alcuni di essi risultano particolarmente antipatici o fuori luogo, come ad esempio la squittente Cool e l'alieno Gray. Per quanto riguarda i corridori reali, questi risultano molto simili fra loro sia dal punto di vista estetico che delle abilità tecniche: la scelta di un personaggio o di un altro non influisce in maniera rilevante sulle prestazioni di gara. La realizzazione tecnica dei modelli in questione è in generale sufficiente, nonostante il ridotto numero di poligoni utilizzati e alcuni problemi di distorsione (stretching) delle texture applicate su di essi.

Il menu dedicato alla selezione del tipo di competizione consente di scegliere anche la pista di gara, mostrando sullo sfondo un'evocativa panoramica in 3D del tracciato corrente. Ogni specialità comprende un numero variabile di tracciati e diverse modalità di gioco. Alcune piste sono inizialmente nascoste, e sono sbloccabili vincendo un certo numero di competizioni. Una volta scelta la specialità ed il tracciato, è possibile iniziare una gara con avversari (Compete) oppure una discesa solitaria (Freeride) allo scopo di perfezionare la propria conoscenza del percorso.

Le specialità incluse in **Coolboarders 2001** sono caratterizzate da una certa varietà. Il Quick Downhill consiste in una sorta di discesa libera lungo un tracciato delimitato in maniera poco restrittiva. E' possibile affrontare tale specialità in due modi diversi. Il primo, denominato Gate Run, comporta il passaggio obbligatorio attraverso alcune porte disseminate sul percorso: saltandone tre o uscendo dal tracciato di gara, si viene immediatamente eliminati. Pur essendo abbastanza grandi e distanziate, le porte costituiscono un fattore di difficoltà non certo trascurabile: alcune di esse, ad esempio, sono poste in zone molto angolate del tracciato oppure in prossimità di salti e dossi, costringendo spesso ad effettuare manovre al limite. La seconda modalità (Checkpoint) è basata sul superamento, entro un tempo prestabilito, di un certo numero di traguardi intermedi. Si tratta di una prova altrettanto complessa, basata più sulla velocità pura che sulla tecnica. Il Board Park, seconda specialità in programma, consiste in una discesa in cui è possibile eseguire ogni sorta di acrobazia per aumentare il proprio punteggio. **CoolBoarders 2001** consente evoluzioni folli e spettacolari, con grind sui numerosi rail presenti sul percorso e rotazioni di ogni tipo. La specialità in questione consente anche di eseguire trick estremi sui cavi di una funivia o sui cornicioni degli edifici. Si tratta di una modalità piuttosto difficile, che consente di ottenere buoni punteggi solo dopo aver acquisito una sufficiente conoscenza del percorso. La terza specialità, denominata Trick Event, è basata sulle acrobazie più tecniche e temerarie, e comprende modalità come il rischioso Big Air, che consiste nell'eseguire acrobazie e trick lanciandosi a velocità folle da trampolini da sci, ed il classico Half Pipe. Si tratta di gare decisamente difficili, in cui è possibile ottenere punteggi dignitosi solo dopo aver appreso un sufficiente repertorio di acrobazie. Il CBX, ultima specialità del gioco, consiste in una gara su un angusto percorso, caratterizzato da una serie di fantasiosi ostacoli. Si tratta di una modalità tanto

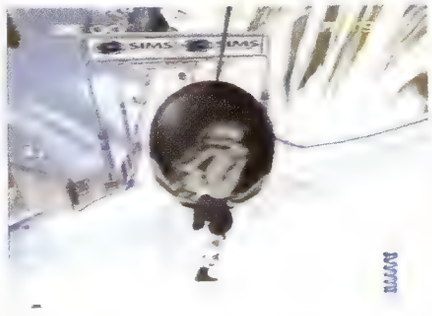
divertente quanto lontana da una gara reale di boarder cross. Ciò è dovuto agli improbabili ostacoli disseminati lungo il percorso, che comprendono trampolini mobili a scomparsa, piste da bob sopraelevate e persino enormi sfere oscillanti a mo' di pendolo. Si tratta comunque di una modalità divertenteche rappresenta una piacevole alternativa alle "solite" discese.

Il controllo della tavola è ben implementato e abbastanza appagante. Lo stick sinistro del DualShock2 consente di impostare la direzione di marcia e bilanciare il peso in avanti per sfruttare gli eventuali allunghi del tracciato. Il feedback è immediato, e con un minimo di pratica è possibile compiere ogni sorta di acrobazia, slalom e controlli al limite. Così come per gli altri episodi della saga, anche in **CoolBoarders 2001** la gestione dei salti assume un ruolo fondamentale. Tenendo premuto il tasto ⊗ è possibile "caricare" il salto proprio come se si esercitasse una pressione su una molla (non a caso, nell'angolo inferiore destro dello schermo è presente un indicatore di salto a forma, appunto, di molla). Maggiore sarà il tempo di carica e più efficace risulterà il balzo eseguito dallo snowboarder. I tasti dorsali inferiori consentono di eseguire, durante un salto, spettacolari acrobazie e ardite rotazioni della tavola. La funzione dei tasti superiori, invece, è di sferrare violenti spintoni agli altri concorrenti, allo scopo di rallentarli leggermente.

Per quanto riguarda l'aggiornamento su schermo, **CoolBoarders 2001** è caratterizzato da un frame rate medio di circa 30 fotogrammi al secondo. Pur non sfruttando alcuna routine di antialiasing, il motore di rendering è in grado di visualizzare un'immagine stabile e priva di artefatti grafici evidenti. A differenza di quanto accade in titoli come **SSX**, caratterizzato da un frame rate oscillante e da frequenti scatti, il titolo degli Idol Minds è virtualmente libero da ogni sorta di rallentamento o pausa. Ciò è dovuto, oltre al buon lavoro effettuato dal team di sviluppo, dalla scelta di un aggiornamento video meno rapido, elemento che consente di alleggerire il carico computazionale della CPU. La scelta in questione, pur essendo frutto di compromessi forse dovuti a devkit poco performanti, è comunque apprezzabile. Un frame rate costante, anche se non elevatissimo, è una condizione molto importante per ogni racing game. I tracciati di gara sono realizzati con buona cura grazie a texture di discreta qualità anche se di risoluzione spesso insufficiente. Gli ambienti di gioco sono strutturati in maniera abbastanza verosimile, restituendo una discreta sensazione di realismo. Siamo abbastanza distanti dal look colorato e vivace del titolo EA Big, ma anche da uno sfruttamento efficace delle capacità del Graphics Synthesizer. Gli ambienti e gli oggetti sul percorso sono realizzati con discreto dettaglio, che però risulta insufficiente per quanto riguarda gli elementi ai lati del tracciato. Le animazioni degli snowboarder sono ben realizzate, nonostante alcuni problemi nella transizione tra un movimento e l'altro: tali inconvenienti non influiscono però in alcun modo sulla giocabilità. Gli effetti speciali sono limitati ad alcuni effetti particellari di discreta qualità. L'audio di **CoolBoarders 2001** è nella media dei titoli del genere: il soundtrack è costituito da una serie di brani ritmati che spaziano dall'hip-hop all'hard rock moderno. Nonostante la buona qualità dei pezzi in questione, è preferibile disattivare la colonna sonora durante il gioco. Brani così martellanti, infatti, possono rappresentare un elemento di distrazione durante la frenetica azione o le acrobazie più tecniche. Gli effetti sonori sono limitati al fruscio della neve, agli urti contro barriere ed elementi fissi e ad alcune (spesso fastidiose e poco plausibili) frasi di battaglia pronunciate dai concorrenti durante la gara.

In sintesi, **CoolBoarders 2001** è un gioco divertente e realizzato in maniera abbastanza soddisfacente. Pur non sfruttando a fondo le capacità di PS2, il titolo Idol Minds si avvale di un fattore cosmetico di discreta qualità, nonostante il non eccezionale frame rate. Le gare disponibili sono stimolanti, anche se i tracciati relativi alle singole specialità risultano spesso troppo simili fra loro. **CoolBoarders 2001** offre una sfida abbastanza impegnativa e discretamente longeva. Vincere tutte le competizioni non è un compito semplice e alla portata di tutti: le specialità acrobatiche richiedono particolare perizia e molta pratica, mentre per primeggiare nelle gare di velocità è necessario conoscere alla perfezione le insidie dei diversi tracciati. Il principale fattore che influisce in maniera negativa sulla longevità del titolo Sony è legato alla ripetitività delle competizioni e alla conseguente diminuzione dello stimolo a proseguire. Dopo l'iniziale entusiasmo dovuto all'intuitività dei controlli, **CoolBoarders 2001** si rivela quindi piuttosto monotono e piatto. Il ridotto stimolo a proseguire è dovuto anche alle minime differenze fra il Career Mode e le gare singole ed all'eccessiva similitudine tra piste disponibili e quelle segrete. Il titolo Idol Minds è in sostanza poco più di un porting a 128bit del classico **Cool Boarders** per PSone, con qualche aggiunta ed una veste grafica spesso non all'altezza delle macchine di ultima generazione. E' auspicabile che i prossimi capitoli della serie riescano a coniugare la buona giocabilità di quest'episodio con un fattore cosmetico all'altezza della situazione. Con l'aggiunta di una struttura più stimolante e longeva, sarà possibile ottenere un titolo di assoluto rilievo.

voto 7 su 10



Nelle competizioni CBX sono presenti sul percorso numerosi ostacoli, alcuni dei quali decisamente insoliti.

FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **INFOGRAMES** SVILUPPATORE **MELBOURNE HOUSE** GENERE **CORSA** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **2 SPLIT-SCREEN**

24 Ore di Le Mans

La storica Melbourne House riemerge dall'oltretomba per proporci il porting di uno dei migliori titoli Dreamcast in assoluto...

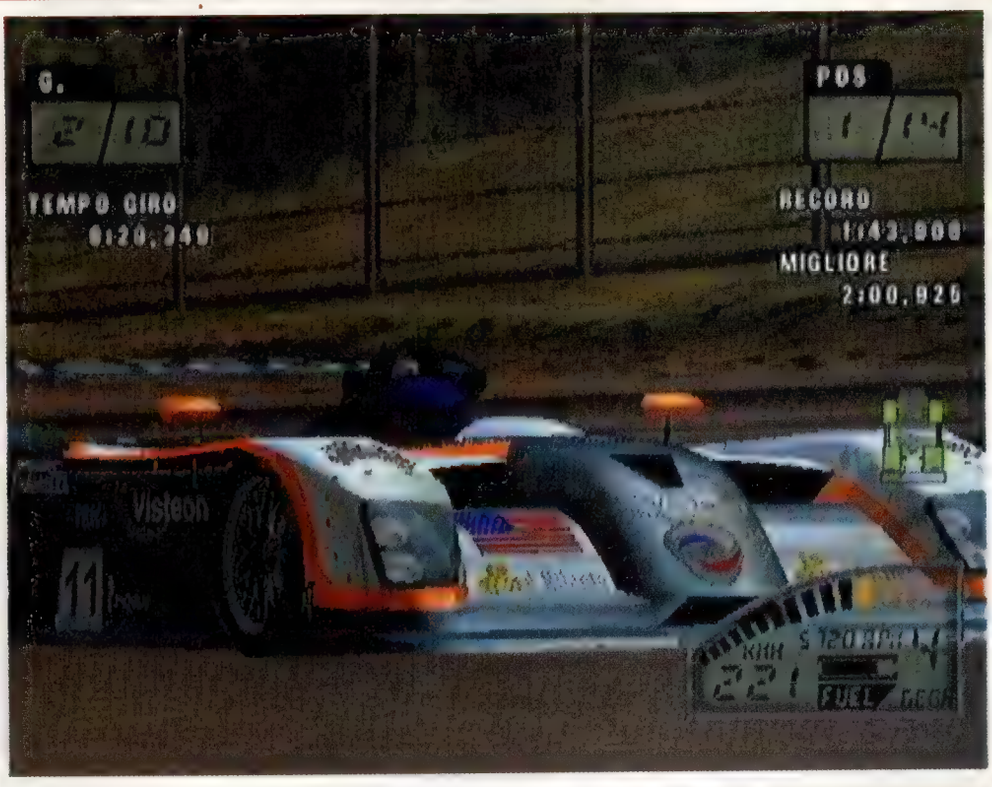
di paolocardillo

Ancora ebbri dei funambolismi grafici e strutturali di Gititré, spariamoci pure le successive simulazioni o pseudosimulazioni di guida. Adesso siamo molto più cattivi, consapevoli, maturi, nocnhé sempre più simili all'omino Michelin, il vero anello di congiunzione tra l'uomo e la macchina (nel senso dell'automobile). Un vero monumento dell'adipe. L'età dell'innocenza è finita: se non ci danno l'environment mapping li accusiamo di esseri nemici della trasparenza intellettuale, se il sole non ci abbaglia abbastanza li reputiamo i fautori dello smog ad oltranza, se l'effetto-calore manca li giudichiamo addirittura aridi e privi di sentimenti! Come se bastasse un simulatore di guida, che ha un nome che fa solo venir voglia di andarsene in vacanza in santa pace, ad accrescere l'autocoscienza di un uomo: ma noi siamo fatti così, se fanno le cose bene apprezziamo persino i giapponesi. Insomma, **24 Ore di Le Mans** esce nel periodo peggiore, in pieno postgranturismotre e a poca distanza dall'euroconversione, caldeggiata spesso da Romano Prodi. Ma siccome in Infogrames non sono stati ancora tutti zombificati, avevano fatto qualche calcolo prevedendo che lanciando un racer per giugno/luglio, avrebbero fatto bene a caricarlo di un bel po' di effetti speciali. Allora hanno preso l'apprezzata versione Dreamcast (e continua così lo sbarco di titoli seghiani sui litorali sonyci) e con la bacchetta magica l'hanno galvanizzata esteticamente. Massì, partiamo con le considerazioni sulla grafica per una volta, visto che il paradigma della cosmesi videoludica si è appena manifestato tra noi (stiamo parlando sempre di **GT3**, ok?). Iniziamo con l'environment mapping... C'è. Ma non è per niente dinamico, anzi è fin troppo finto. Attivando la visuale in soggettiva col cofano, il trucchetto viene subito sgamato: a sfilare sulla lamiera sono sempre le stesse forme che non corrispondono per nulla al paesaggio che scorre ai vostri fianchi e sopra di voi. Inutile dire che la riflessione delle macchine avversarie non è contemplata. Ma alla fine è meglio del flebile (per non dire impercettibile) effetto di **Formula One 2001**. C'è da fare anche una piccola considerazione sull'environment mapping: diciamoci la verità, è più un effetto da replay che da gara vera e propria. Viene gustato durante il moviolone, non durante la corsa: la vista da dietro o quelle in soggettiva non fanno vedere abbastanza, e durante i sorpassi è difficile che possiate apprezzare la sofisticheria di un simile effetto. Questo non toglie che **GT3** sia un capolavoro di programmazione, cosa di cui **Le Mans** non potrà mai vantarsi. Passiamo alle ombreggiature: qui **Le Mans** viene smascherato per la seconda volta. Per alleggerire il carico computazionale, le ombre generate dalle macchine sono molto meno sofisticate della silhouette del soggetto a cui appartengono. Infatti, sono molto più squadrate di quello che dovrebbero essere e, onestamente, questo non ci è piaciuto affatto. Soprattutto perché, avendo notato la furbata su Dreamcast, pensavamo che come minimo su PlayStation2 i programmatori avrebbero riparato. Il sole? Bello, ma non trionfale come in **GT3**. I raggi che filtrano tra gli elementi del paesaggio non sono stati considerati. Notevole invece l'effetto del fumo sollevato dalle macchine quando finiscono fuori pista su terreno sabbioso: se in **GT3** sembra una cortina nebbiosa, in **Le Mans** dà veramente l'idea di una nuvolaglia. Un effetto "fungo atomico" molto realistico. Sole e fumo sono comunque meglio di **Formula One 2001**, che tra i tre alla fine risulta il meno dotato tecnicamente. Ottimi anche gli effetti abbacinanti dei fari: se la macchina li ha accesi e la vedete frontalmente in notturna, sembra praticamente l'avvistamento di un UFO che viaggia radente al suolo. Una volta di luce nasconde completamente la macchina, e l'effetto si smorza realisticamente se la vettura inizia ad assumere una traiettoria che esuli dalla visuale frontale. Tiriamo le somme dei raffronti cosmetici: meglio della versione Dreamcast (ombre a parte...), meglio di **Formula One 2001**, peggio di **GT3** (anche perché il titolo Infogrames non vanta molti degli effetti spaventosi dell'ultima fatica di Polyphony tipo asfalto bagnato e gli altri riflessi di luce della strada).

Ma arriviamo all'ossatura del gioco per vedere se sia in grado di reggere il confronto con gli standard odierni. Tanto per cominciare, il gioco comprende tre classi di vetture: Gran Turismo, prototipi coperti e prototipi scoperti. Infogrames ha incamerato i diritti di ben 70 bolidi (22 GT e 48 prototipi: in totale, 40 in più della versione DC) di marche parecchio blasonate: Audi R8,

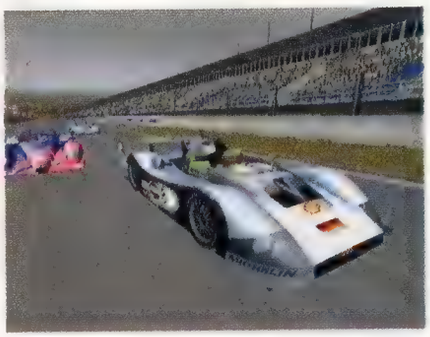
La IA del gioco contempla anche gli errori dei piloti avversari.

*La sensazione di velocità compete tranquillamente con quella prodotta da **F1 2001** e **GT3**...*



Cadillac LMP, Toyota GT-One, BMW V12 LMR, Chrysler Viper GTS-R, Panoz Spyder LMP, Nissan R391 etc. etc. Il gioco comprende dodici piste: Bugatti, Brno, Donington National, Donington GP, Catalunya GP, Suzuka National, Suzuka Medium, Suzuka GP e Le Mans, più Road Atlanta (chiamata anche Petit Le Mans) e Road Atlanta GP, totalmente inedite rispetto alla versione Dreamcast. Oltre alle classiche corse di prova e Time Trial, **Le Mans** offre le due scelte che costituiscono la vera struttura portante del gioco: il Campionato e, ovviamente, la 24 Ore. Il primo è costituito da una serie di otto sub-campionati di due/tre gare ciascuno, con numero di giri variabile. Ovviamente, vince chi alla fine dell'ottavo ha conquistato più punti. La seconda è la mitica 24 Ore, la cui effettiva durata può essere realistica (un giorno) o compressa in 10 minuti, 24 minuti o 4 ore. A seconda della scala temporale prescelta, l'usura degli pneumatici e il consumo di benzina saranno più o meno velocizzati. Idem per le condizioni atmosferiche: scegliendo 10 minuti, potreste avere l'impressione di rivedere *Koyaanisqatsi* (http://www.koyaanisqatsi.org). A proposito, anche qui **Formula One 2001** si fa ricordare per la sua demenziale pioggerellina, mentre **GT3** è tutto il contrario… Nel caso della 24 Ore, ci sarà bisogno delle soste ai box. La gradita novità rispetto alla originaria versione DC è uno splendido siparietto in cui i meccanici della vostra scuderia sono ritratti nello svolgimento della loro mansione specifica. Sollevamento del bolide, cambio gomme, rifornimento, gestione del lecca-lecca, tutto inquadrato da telecamere piazzate strategicamente: una delle più riuscite sequenze di pit-stop nella storia dei giochi di guida. Prima di finire tra le grinfie dei meccanici, avrete il tempo di decidere il tipo di gomme da installare, la quantità di carburante da imbarcare e l'angolazione dell'alettone posteriore (che determina l'aderenza della macchina al suolo). Ancora prima di iniziare una gara, potete anche selezionare il tipo di motore da installare (resistente ma meno potente, durevole ma meno esplosivo, intermedio) e la scala dei rapporti del cambio, cose che ovviamente non si possono modificare durante un banale pitstop. I box sono anche l'unico momento in cui potrete effettuare un salvataggio su memory card, un particolare fondamentale in una corsa-maratona come la 24 Ore di Le Mans. Forse l'unico vero errore commesso da Infogrames, purtroppo determinante nell'assegnazione del voto globale al gioco, è la scelta dello stile nel tipo di guida. Rispetto alla versione Dreamcast, molto aderente alla realtà, si è optato per una via di mezzo tra la simulazione e l'arcade. Il fatto è che gli sviluppatori di Melbourne House sembrano essersi dimenticati del fattore simulativo. Se si sceglie un livello di difficoltà "assistito" come quello medio (con leggere correzioni di traiettoria) la guida è quella piacevole e distensiva da sala giochi, in cui l'unica preoccupazione è superare quante più macchine possibile, eseguire qualche frenatina in curva "alla **Ridge Racer**", e risulterà ovviamente gradita ai giocatori occasionali, che nella 24 Ore si dovranno preoccupare giusto della strategia delle soste. A livello esperto, evitando ogni aiuto computerizzato, i professionisti si ritroveranno invece con una macchina che, anche nei modelli più esplosivi, avversa la velocità: semplicemente, non tiene la strada, per cui la velocità va ridotta a livelli drammatici nelle curve per non rischiare uscite di pista. Alla fine, ogni gara procura una forte dose di frustrazione: anche se le vostre traiettorie in curva saranno perfette, la velocità a cui le avrete eseguite sarà davvero da macinino. Arrivare primi a livello esperto è davvero un'impresa tremenda: possiamo solo raccomandarvi di urtare quante più auto avversarie possibile (soprattutto toccate da dietro tendono a perdere la traiettoria ideale) ed escludere a priori macchine troppo veloci a favore di quelle con più tenuta e freni potenti. Una brutta cosa da consigliare in un gioco motoristico moderno, soprattutto perché ostacola la libera scelta di uno stile di guida. E soprattutto una brutta cosa da dire per un racer che aveva legittime ambizioni da kolossal come **24 Ore di Le Mans**: anche se non ci troviamo di fronte alla categoria automobilistica più gettonata nei sogni dei videogiocatori, il titolo aveva tutte le carte in regola per imporsi (diritti di una pletora di macchine, un buon numero di piste, qualità tecnica seconda solo a **GT3**) ma si è perso nello sforzo (apprezzabile) di conquistare una fetta sterminata di videogiocatori…

voto 6 su 10



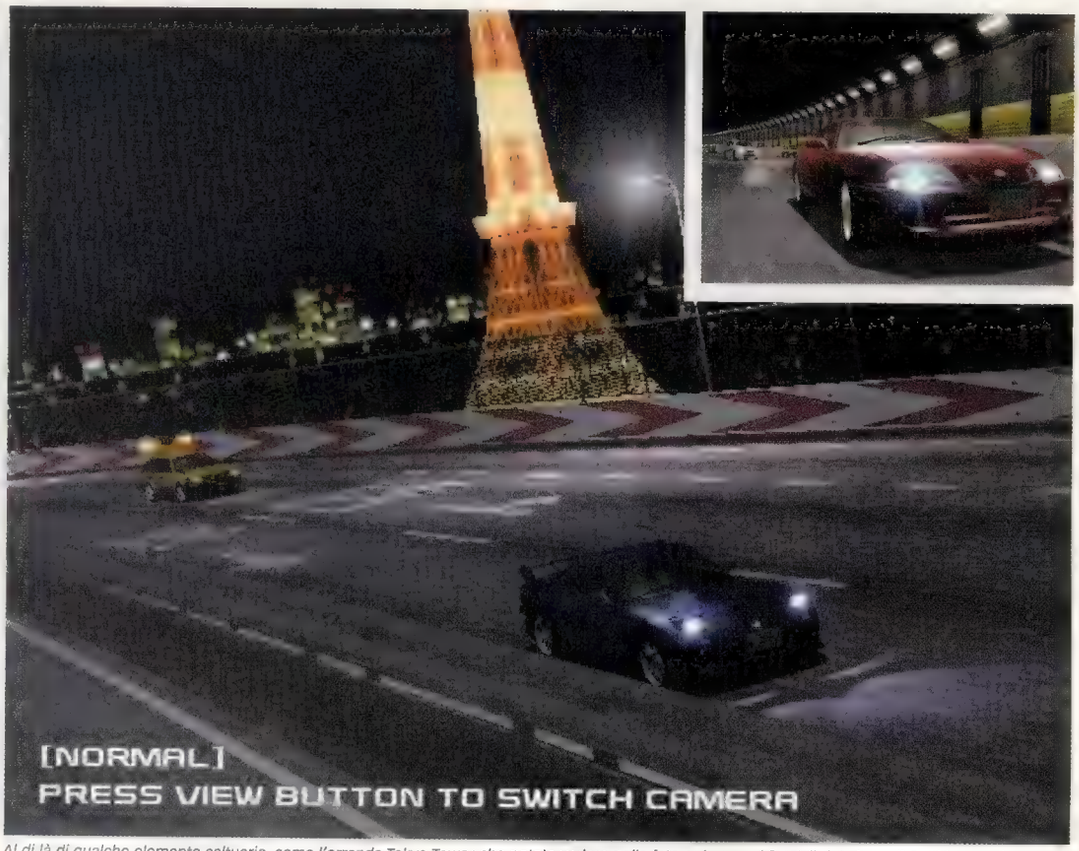
*L'anti-aliasing di **Le Mans** è nettamente meno efficace di quello di **Gran Turismo 3 A-Spec**…*

ⓘ FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **CRAVE INTERACTIVE** SVILUPPATORE **GENKI** GENERE **CORSA** SUPPORTO **1 DVD-ROM** MULTIPLAYER **2 SPLIT-SCREEN**

Tokyo Xtreme Racer Zero

Se pensate che il giapponese che ha modificato la propria Civic Type-R fino a farle raggiungere la velocità massima di 310 km/h sia un pazzo, voltate pure pagina. Se invece lo reputate l'idolo degli idoli... beh, avete trovato il gioco che fa per voi.

*Le vetture di **Tokyo Xtreme Racer Zero** sono repliche di quattroruote realmente esistenti, ma data la mancanza di accordi con le case automobilistiche giapponesi, i nomi delle stesse sono totalmente inventati: la S2000, ad esempio, si è così trasformata in un'improbabile Type-JS4.*



Al di là di qualche elemento saltuario, come l'orrenda Tokyo Tower che potete vedere nella foto qui sopra, i fondali del gioco di Genki sono piuttosto poveri: ciònonostante (o forse questa ne è proprio la ragione) il draw-in è presente spesso e volentieri.

La serie automobilistica di Genki ha maturato negli anni una fan base devota in Giappone, riuscendo a catturare l'attenzione dei numerosi appassionati di quattroruote elaborate che vivono dall'altra parte del mondo. Il Paese del Sol Levante annovera infatti una quantità spropositata di cultori della customizzazione di automobili, veri e propri fanatici che fanno della mitica *Option*, rivista leader nel settore, la propria bibbia e che, a giudicare dalla quantità di veicoli elaborati che affollano le strade di metropoli come Tokyo e Osaka il venerdì e il sabato sera, superano in numero e fantasia i propri colleghi californiani (altra regione dove il fenomeno spopola, in particolar modo fra i giovani di ceppo asiatico). Sebbene la grande maggioranza degli appassionati prediliga l'elaborazione di carrozzeria e interni, con il non tanto velato scopo di rendere la propria auto iper-appariscente e attirare su di sé il maggior numero possibile di sguardi curiosi, esiste una frangia hardcore che prende estremamente sul serio il potenziamento della propria macchina, non risparmiando alcuna modifica al motore e cimentandosi in gare illegali sulle autostrade che circondano le principali città giapponesi. L'esaltazione di quella che per la legge è a tutti gli effetti una pratica criminale non dovrebbe trovare spazio su queste pagine, ma la realtà è che chiunque riesca a tirare fuori più di 1.000 cv da una "comune" Supra o una Skyline (viste entrambe con questi occhi al Tokyo Motor Show) merita tutta l'ammirazione, e l'invidia, di **Super Console**. Date le premesse, e considerando l'accoglienza più che positiva da parte della critica giapponese, c'era parecchia attesa per un titolo come **Tokyo Xtreme Racer Zero**: purtroppo le limitate risorse di Genki, risultate evidenti più di una volta in passato, hanno lasciato il segno anche in quest'ultimo episodio della serie. Il problema più grosso riguarda l'approccio scelto dai game designer della casa nipponica. Il gioco si propone infatti come una simulazione e gli aspetti che circondano la corsa vera e propria sono quantomai completi in questo senso: l'utente ha la possibilità di scegliere una macchina in base alla quantità (alquanto irrisoria all'inizio) di soldi a disposizione, elaborarla in tutto e per tutto e lanciarsi sulle autostrade di Tokyo. Qui le possibilità sono diverse: si può correre senza un fine specifico se non quello di testare la bontà di un particolare settaggio, tentare di battere il record su un particolare tratto dell'autostrada o affrontare un altro possessore di auto elaborata. Intorno a quest'ultimo aspetto ruota ovviamente tutto il gioco e con esso il divertimento che è possibile trarne. Il meccanismo è semplice: mentre si sfreccia sull'autostrada, un indicatore segnala le auto che è possibile sfidare, dopo di che basta avvicinarsi, dare qualche colpo agli abbaglianti per segnalare le proprie intenzioni e la gara ha inizio. Data la completezza delle elaborazioni e il vasto parco macchine a disposizione (sebbene con nomi inventati, le quattroruote di **Tokyo Xtreme Racer Zero** coprono il meglio della produzione nipponica dell'ultimo decennio) sarebbe stato lecitarsi aspettare un modello di guida altamente simulativo, magari non all'altezza di quello di **Gran Turismo 3 A-Spec**, uscito in Giappone un paio di mesi dopo il

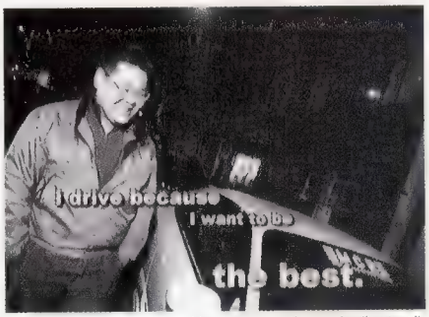
di simonecrosignani

titolo Genki, ma in grado di tenere testa al gioiello di Polyphony. Quello che abbiamo è invece un approccio decisamente arcade, che potrebbe fare la gioia dei fan di **Ridge Racer V**, ma che mal si sposa con gli altri aspetti del gioco: le quattroruote di **Tokyo Xtreme Racer Zero** si comportano in maniera assolutamente irrealistica, intraversandosi con allarmante frequenza e costringendo letteralmente il giocatore ad abusare delle solite derapate. Visto che la modalità principale, il Quest Mode, prevede lo "scontro" con oltre 400 avversari, è facile comprendere i limiti di un simile modello di guida, che ha quindi il difetto di abbassare notevolmente il fattore longevità, compromettendo il resto dell'impianto di gioco.

Il secondo grosso problema del titolo Genki è dato dal non eccelso livello della realizzazione tecnica: sebbene il frame rate sia buono e sostanzialmente avulso da rallentamenti (probabilmente anche a causa del numero sempre ridotto di auto on screen contemporaneamente), il comparto grafico denota una povertà preoccupante, con modelli delle vetture poco dettagliati e texture non eccelse, a cui vanno ad assommarsi aliasing in abbondanza e una tale quantità di draw-in come non ne vedevamo da tempo in un racing game per PlayStation2. Alcuni effetti di luce (ricordiamo che il gioco è interamente ambientato "in notturna") sono apprezzabili, ma per il resto non si riscontrano differenze sostanziali con quanto visto nel penultimo capitolo della saga, realizzato per Dreamcast. Ancora più deprecabile è il sonoro: effetti poco realistici e musiche techno non particolarmente ispirate convincono presto il giocatore a ridurre il volume al minimo indispensabile. Ma, come detto in precedenza, il difetto principale di **Tokyo Xtreme Racer Zero** è quello di non essere né carne, né pesce: il gioco propone troppa poca varietà per catturare l'attenzione dell'utenza comune e una meccanica eccessivamente arcade per soddisfare i desideri degli appassionati del genere. Ed è un peccato perché certi aspetti del racing game Genki meritano senza dubbio un plauso: la messa a punto della macchina, ad esempio, è decisamente più realistica che in **Gran Turismo 3**, dove l'esigenza di soddisfare i gusti del grande pubblico (e quindi anche di persone che nella vita di tutti giorni vanno nel panico semplicemente vedendosi accendere la spia della riserva) porta talvolta a situazioni paradossali in questo senso. Non male anche l'IA delle auto controllate dalla CPU, il cui comportamento nelle sfide può variare di molto a secondo del pilota, passando da una tattica attendistica ad un'aggressività che sfocia il più delle volte in una serie di sportellate alla sciagurata vettura del giocatore. Per finire, il fatto di scegliere come supporto un DVD-Rom ha permesso a Genki di aggiungere un paio di extra, consistenti nel trailer di The Fast and the Furious, un B-movie americano incentrato proprio sul mondo delle gare illegali, e in un mini-documentario sui "night warriors" di Tokyo, che, pur avendo una qualità tecnica pessima e una durata ridotta, offre uno spaccato interessante su questo fenomeno.

Ironicamente le qualità di **Tokyo Xtreme Racer Zero** accrescono i rimpianti per quelle che avrebbe potuto essere questo gioco: dato il blasone di Genki, difficile anche sperare che gli sviluppatori giapponesi pongano rimedio ai propri errori col prossimo episodio della serie...

voto 6 su 10



Sul DVD-Rom del titolo Genki sono presenti un paio di extra: il trailer del film The Fast and The Furious *(in alto) e uno speciale sui rider giapponesi a cui è ispirato il gioco.*

NEW AGE
DISTRIBUZIONE E VENDITA VIDEOGIOCHI
S. Egidio alla Vibrata - TE
C.so Matteotti, 12
Tel. 0861/847113

Vuoi aprire un punto vendita
New Age nella tua città?
Contattaci, abbiamo la soluzione per te!

Hai un negozio di videogiochi?
Richiedi il nostro listino rivenditori.

Vuoi acquistare videogiochi
a prezzi vantaggiosi?
New Age vende ai privati, anche per corrispondenza!

graphic design by bierre-studio info@bierre.net

ⓘ FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **SCEE** SVILUPPATORE **RAINBOW STUDIOS** GENERE **GUIDA** SUPPORTO **1 DVD-ROM** MULTIPLAYER **2-4 SPLIT-SCREEN**

ATV Offroad

I modelli di punta toccano velocità di 140 km/h, possiedono sospensioni in grado di attutire salti di diversi metri, si parcheggiano ovunque e non hanno un costo particolarmente elevato. Abbiamo trovato il mezzo ideale per andare in ufficio la mattina...

di simonecrosignani

È capitato a tutti, nessuno escluso: ogni videogiocatore europeo che si rispetti ha imprecato almeno una volta nella vita contro le politiche distributive dei publisher nel nostro continente. **Final Fantasy X** nell'estate 2002? **Winning Eleven 5** PAL a febbraio dell'anno prossimo? Passi qualche settimana di "ritardo fisiologico" per l'adattamento del videogioco al differente standard televisivo e la localizzazione del testo dall'inglese o dal giapponese, ma aspettare più di sei mesi per la conversione di qualsiasi titolo è semplicemente assurdo. Ancora più opprimente è il fatto di assistere alla mancata distribuzione di diversi videogiochi sul nostro territorio, perché ritenuti inadatti al palato del pubblico europeo. Uno dei titoli PlayStation2 che ha rischiato seriamente di fare questa fine è proprio **ATV Offroad Fury**: il lancio della simulazione di Rainbow Studios era inizialmente previsto appannaggio dei nostri colleghi americani, ma un buon successo di critica e pubblico al di là dell'oceano e la continua richiesta di racing game da parte dell'utenza europea devono aver convinto la dirigenza SCEE a fare il grande passo. Perso per inspiegabili ragioni il suffisso **Fury**, **ATV Offroad** è quindi approdato sulle nostre lande, peraltro senza differenze sostanziali rispetto alla versione americana, dimostrandosi ancora una volta un ottimo titolo, decisamente meritevole d'attenzione da parte di tutti gli appassionati del genere offroad.

Il gioco è incentrato sulle abilità fuoristradistiche degli ATV (All Terrain Vehicle), mezzi in grado di raggiungere velocità relativamente elevate su tracciati offroad, ma al tempo stesso sufficientemente maneggevoli da permettere evoluzioni simili a quelle del motocross. E proprio su velocità e trick sono incentrate, in differente misura, le varie modalità di **ATV Offroad**. I MAXXIS Nazionali (breve inciso: la localizzazione del titolo è un tantinello grossolana e anche il logo del gioco è cambiato, in peggio, rispetto alla versione americana), che dovrebbero essere la massima espressione di questa disciplina a livello mondiale, sono una serie di gare dalla meccanica piuttosto classica: su tracciati zeppi di salti e dalle ambientazioni più disparate si sfidano cinque ATV. Lo scopo è ovviamente quello di giungere al traguardo per primi così da accaparrarsi più punti possibile, ma per garantirsi il passaggio al livello successivo di solito è sufficiente arrivare fra i primi tre (in un circuito basta addirittura evitare di finire ultimi). Assai simile alla modalità appena descritta è il Supercross: stavolta però le gare sono ad ambientazione indoor, sui classici tracciati nordamericani situati all'interno di una serie di stadi. Il concetto è lo stesso (arrivare prima degli altri), ma a differenza della prima modalità la conformazione dei percorsi, pieni di gobbe, prevede una guida più lenta e in cui si debba prestare maggior attenzione al ritmo dei salti piuttosto che all'ampiezza degli stessi. Il panorama cambia completamente nel Freestyle: in questo caso sono i trick a farla da padrone, visto che per sbloccare i livelli è necessario accumulare punti eseguendo il maggior numero di evoluzioni possibile. Nel Freestyle i percorsi classici vengono abbandonati in favore di scenari ampi, in cui il giocatore può muoversi liberamente a 360°. Gli stessi livelli fanno da sfondo alla modalità Enduro Cross Country, che prevede il raggiungimento di diversi checkpoint in una gara di velocità con gli altri concorrenti. Chiudono la carrellata una modalità allenamento, abbastanza inutile, e l'immancabile Carriera, dove bisogna affrontare in sequenza tutte le modalità sopra descritte.

Sono diversi i fattori che fanno di **ATV Offroad** un ottimo titolo, ma alla base di tutto stanno le eccellenti routine comportamentali sviluppate da Rainbow Studios: i quad si muovono in maniera credibile sul terreno, piegandosi realisticamente su ogni sospensione e "accusando" il contatto con ogni minima asperità. Metà del divertimento nel titolo SCEE sta quindi nel dover bilanciare adeguatamente il peso sul proprio ATV: prima di un salto, ad esempio, è necessario spostare il baricentro indietro, rispostarlo in avanti sulla sommità del salto e, una volta in aria, fare in modo che il mezzo non si scomponga, così da poter atterrare con le quattro ruote contemporaneamente sul terreno, in modo da fare immediatamente presa e scaricare tutti i cavalli all'istante. Ovviamente gli sviluppatori californiani hanno fatto qualche concessione al realismo per non compromettere la giocabilità: gli ATV, come detto, si muovono in maniera credi-

*I trick disponibili in **ATV Offroad** non sono numerosi e la loro esecuzione è piuttosto semplice (non si va oltre la combinazione D-pad + ● o ▲), ma richiedono un ottimo tempismo e un bilanciamento costante del proprio quad.*

I livelli delle modalità Freestyle e Enduro Cross Country hanno dimensioni ragguardevoli e raggiungendo un punto sopraelevato è possibile ammirare la notevole estensione del campo visivo.

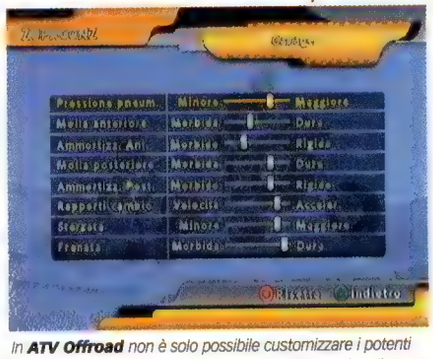
bile, ma spiccano salti dalle dimensioni a dir poco ragguardevoli e talvolta atterrano tranquillamente in situazioni assurde. Questo non significa però che in **ATV Offroad** sia necessario semplicemente tenere premuto l'acceleratore e girare a destra o a sinistra: oltre a dover tenere sempre d'occhio il bilanciamento del quad, il gas va dosato in ogni circostanza, e sebbene nei primi percorsi sia possibile aprire sempre a manetta, i tracciati indoor richiedono molta attenzione da questo punto di vista. Una condotta sconsiderata porta ben presto a incidenti spettacolari, con il pilota che viene sbalzato dal mezzo e rotola per la pista, magari per essere investito proprio dal suo stesso ATV, ormai senza controllo: anche in questo caso il lavoro di Rainbow Studios merita un plauso e, soprattutto nella modalità Freestyle, è davvero esilarante vedere il proprio alter ego virtuale che vola per decine e decine di metri per finire con un triplo tolup contro un albero (cadete in volo da un'altezza ragguardevole e potrete sentire un urlo straziante che vi metterà di buon umore all'istante). L'unico neo degli incidenti è rappresentato dalla prontezza di riflessi dei piloti della CPU rispetto a quella del giocatore: gli avversari cadono e ripartono in un paio di secondi, mentre ogni volo del giocatore comporta una perdita di tempo di almeno tre secondi. Considerando che le gare sono parecchio combattute, con gli ATV pericolosamente raggruppati sui salti, e che un minimo contatto in aria o nella fase di atterraggio provoca una caduta certa, è frustrante essere coinvolti in un incidente con altri due o tre piloti, solo per vederli ripartire di slancio e prendere all'istante qualche metro di vantaggio. Per il resto, non ci sono da segnalare grosse falle nell'IA: come in **GT3**, i piloti della CPU tendono ad aspettare il giocatore nel caso questo sia particolarmente lento, ma diventano dei rompiscatole nel caso si facciano tempi record. In generale, comunque, il livello degli avversari è buono, ma mai frustrante, a meno di non sbloccare la modalità Esperto, che richiede una guida più pulita di una toilette giapponese.

Tecnicamente **ATV Offroad** si difende bene, ma non fa gridare al miracolo: i quad, che ripropongono mezzi realmente esistenti di Honda, Yamaha & C. (anche se rispetto alla versione americana sono scomparsi, per ragioni legali, gli ATV di Polaris) sono riprodotti adeguatamente e i piloti vantano delle animazioni all'altezza nel caso di trick o caduta. Il frame rate è adeguato, con qualche rallentamento e un minimo di draw-in giocando in due o in quattro (tramite doppio split-screen), mentre le texture sono di qualità piuttosto altalenante. Ma, oltre all'ottima giocabilità, quello che differenzia il prodotto di Rainbow Studios dalla concorrenza sono i piccoli tocchi di classe, aspetti che vengono molto spesso sottovalutati dalle software house ma che rendono l'esperienza ludica più appagante. Le molteplici inquadrature, gli effetti particellari curati, la possibilità di passare temporaneamente a una telecamera fissa in occasione di un salto con la semplice pressione di un tasto dorsale o quella di ruotarla tramite lo stick destro, l'ottimo sistema di controllo... **ATV Offroad** soddisfa, è innegabile. E a completare adeguatamente il pacchetto ludico ci pensa l'eccellente soundtrack, composto da brani "pesanti" di Soundgarden, Anthrax, Alice in Chains, Sevendust e altri. Ciò nonostante rimane un mistero il perché gli sviluppatori abbiano deciso di integrare a una colonna sonora rockeggiante (ideale per una disciplina "da redneck" come questa) alcuni pezzi dance che, al di là del blasone degli autori (Apollo 440 su tutti), poco si integrano con il resto del gioco...

Nel complesso il titolo di SCEE è un prodotto di tutto rispetto che, pur non possedendo l'appeal, la longevità o la realizzazione tecnica di un **GT3**, rappresenta uno dei migliori giochi di guida offroad realizzati negli ultimi anni. Dopo i due **Motocross Madness** (PC) e questo **ATV Offroad**, gli sviluppatori di Rainbow Studios si confermano dei veri maestri del genere: un breve incontro con **Super Console** in occasione dell'E3 ha permesso di verificare la strategia platform-agnostic (e publisher-agnostic, aggiungeremmo) dei programmatori nordamericani, ma PlayStation2 rimane nel futuro più prossimo del team, come dimostrano i promettenti **Splashdown** (Infogrames) e **Matt Hoffman BMX 2** (Activision). Una software house sicuramente da non sottovalutare nel futuro della console Sony.

voto 8 su 10

Il sistema di collisione fra due ATV ricorda decisamente quello del mitico Joust: se un pilota atterra in testa ad un avversario, quest'ultimo avrà la peggio il 99% delle volte e ruzzolerà via dal proprio quad, perdendo secondi preziosi.

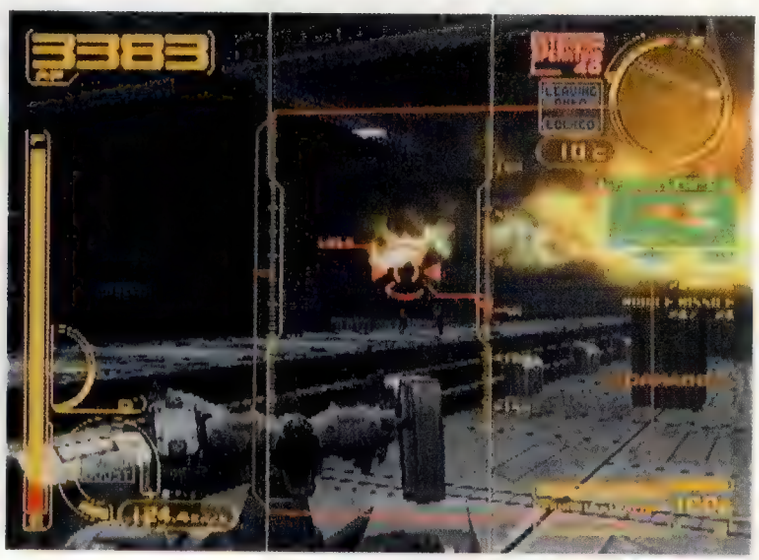


*In **ATV Offroad** non è solo possibile customizzare i potenti quad, regolandone i settaggi a piacimento, ma anche gli stage della modalità Enduro Cross Country, spostando la posizione dei vari checkpoint all'interno degli enormi livelli.*

ⓘ FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **GIAPPONESE** PRODUTTORE **FROM SOFTWARE** SVILUPPATORE **INTERNO** GENERE **SIMULAZIONE** SUPPORTO **1 DVD-ROM** MULTIPLAYER **2 SPLIT SCREEN/I.LINK/ONLINE**

Armored Core 2 Another Age

Ripristinando la formula del mission disk impiegata anche con il primo capitolo della saga, From Software tenta di rinnovare l'impianto di gioco di **Armored Core 2** con risultati non del tutto soddisfacenti.

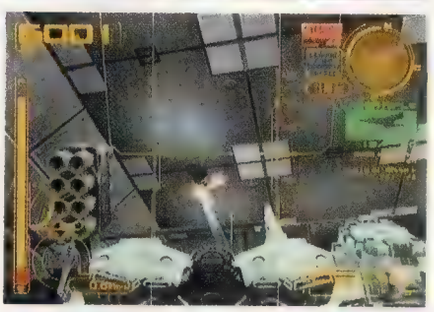


di diego**cortese**

Uscito lo scorso anno per PS2, **Armored Core 2** ha segnato non solo il passaggio del mech simulator di From Software alla "nuova generazione", ma anche il primo effettivo sequel del gioco. In precedenza la casa nipponica aveva sempre preferito realizzare prodotti complementari al primo episodio, con cui condividevano motore grafico e buona parte dell'impianto strutturale. Si trattava di produzioni dedicate alla discreta nicchia di appassionati che la saga era riuscita a conquistarsi, fan principalmente attratti dalla possibilità di ottenere nuove armi e dispositivi con cui allestire i propri mech. **Armored Core 2 Another Age** ha ereditato dal proprio predecessore questa formula, dai tempi e costi di sviluppo contenuti. **Another Age** conserva infatti buona parte delle caratteristiche di gioco precedenti, differenziandosi solo per nuove modalità, ridotte modifiche di carattere strutturale e missioni inedite. Queste ultime vengono per la maggior parte affrontate nella modalità a singolo giocatore che, come in passato, richiede di gestire il bilancio dei guadagni ottenuti dagli ingaggi per pagare riparazioni, rifornimento di munizioni e acquistare nuove parti del mech. L'operazione in **Another Age** risulta più difficile che in **Armored Core 2** in quanto, forse perché l'ultimo titolo è indirizzato più agli appassionati della serie che al pubblico comune, gli introiti ottenuti sono scarsi rispetto alla complessità degli obiettivi da raggiungere. Impiegando lo scarsissimo mech che viene fornito all'inizio del gioco, è necessario completare svariate missioni (da affrontare riducendo al minimo i danni subiti e il numero di munizioni non energetiche) per poter accumulare il denaro sufficiente a comprare nuove parti per il proprio mezzo. La difficoltà di gioco si sbilancia nel senso opposto nel caso si impieghino i salvataggi memorizzati con **AC2** per poter usufruire dei mech e del denaro acquisiti in passato. In questo caso è necessario sopportare svariate missioni dalla semplicità disarmante prima di poter trovare qualcosa di veramente impegnativo. A scoraggiare i neofiti vi è anche la mancanza del torneo che nel precedente episodio consisteva in una facile fonte di guadagno (grazie anche alla bassa intelligenza artificiale degli avversari). I duelli nelle arene sono ora integrati nel Mission Mode, che si compone di un centinaio di missioni contro le trenta (unite ai cinquanta incontri nell'arena) previste in **AC2**.

Il precedente sistema di offerta dei contratti di lavoro - che permetteva al giocatore, in qualità di mercenario, di scegliere quale fazione appoggiare durante la guerra - è stato sostituito da un percorso "ad albero", le cui diramazioni si espandono progredendo nel gioco. La scelta di un lavoro da eseguire non comporta l'esclusione di un'altra offerta. L'inventario di armi e dispositivi necessari alla costruzione dei mech è rimasto invariato: i nuovi equipaggiamenti si ottengono principalmente completando un determinato numero di missioni oppure scoprendo aree segrete. Le uniche due novità offerte dalle modalità multigiocatore sono il Modem Versus e le VS Missions. Il primo consiste in una versione via modem del i.Link Battle, con cui condivide le ventuno arene disponibili (molte delle quali identiche a quelle di **AC2**) ed il ridotto numero di opzioni di gioco. Gli incontri non si effettuano appoggiandosi ad un server Internet, ma collegando direttamente le due PS2 via modem USB (compatibilità confermata con i modelli disponibili in Giappone P2Gate e Suntac OnlineStation). Le VS Missions sono costituite da dieci missioni in split-screen, mediamente più semplici rispetto a quelle del Mission Mode, in cui due avversari si affrontano godendo del supporto di mezzi alleati. Così come il Versus Mode, questa modalità permette di impiegare i mech acquistati con le missioni in singolo giocatore. Nonostante presentassero margini di sviluppo discretamente ampi, motore grafico e sistema di controllo non hanno subito miglioramenti di rilievo. L'unica aggiunta degna di nota è la possibilità di utilizzare lo stick analogico di destra per controllare il mech, mentre per l'alzo delle armi è necessario affidarsi nuovamente agli scomodi tasti dorsali. Tenuto conto del ridotto valore ludico delle nuove modalità Versus, dello sbilanciamento della difficoltà delle missioni e della mancata correzione di buona parte dei difetti che affliggevano il capitolo precedente, **Another Age** non può che essere considerato un prodotto a principale uso e consumo dei fanatici di **Armored Core 2**. Chi si sente al di fuori da questa categoria è meglio che attenda un nuovo sequel da parte di From Software, nella speranza che questo presenti miglioramenti di maggior rilievo.

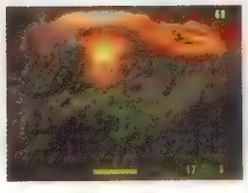
voto 6 su 10

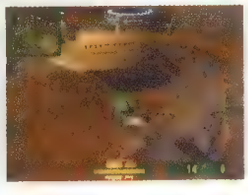


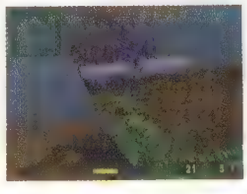
Buona parte degli equipaggiamenti inediti sono ottenibili gratuitamente completando un determinato numero di missioni.

Army Men - Air Attack: Blade's Revenge

Continua da parte di 3DO l'opera di trasferimento su PS2 delle saghe appartenenti ai suoi franchise più popolari. Dopo **Sarge's Heroes 2** è ora il turno dello sparatutto elicotteristico **Air Attack 2**.







3DO dovrebbe decisamente rivedere la decisione di curare personalmente la localizzazione dei propri titoli, vista l'approssimazione con cui sono realizzate molte traduzioni...

Tra tutti gli **Army Men** che 3DO ci ha propinato in questi anni, **Air Attack** è indubbiamente la saga dalle caratteristiche ludiche maggiori: simile alla serie **Strike** prodotta da Electronic Arts, ne condivide l'istintività del sistema di controllo e la varietà delle missioni. Ribattezzato in Europa per motivi a noi ignoti **Air Attack's Blade Revenge**, l'incarnazione PS2 del gioco dedicato alla cavalleria aerea della Green Army consiste in pratica in una versione parzialmente rimaneggiata di **Air Attack 2** per PSone e Nintendo 64. Complessivamente la formula scelta per le precedenti edizioni non ha subito particolari variazioni: impersonando il colonnello William Blade, si devono affrontare una ventina di missioni scegliendo tra vari mezzi il cui numero aumenta con il progredire del gioco. I quattro velivoli ad ala rotante disponibili sono costituiti da versioni "giocattolose" di mezzi reali, nella fattispecie Apache, Cobra, Chinhook e Ospery. Ogni elicottero si contraddistingue per prestazioni, resistenza ed armamento secondario, il cui uso è subordinato al consumo di munizioni da recuperare sul campo. Comuni per ogni mezzo sono le mitragliatrici, potenziabili con appositi bonus, ed un verricello: quest'ultimo costituisce l'arma più versatile di tutto il gioco dato che permette di sollevare e usare come oggetto contundente una buona parte degli elementi del fondale. Sfruttando l'inerzia è possibile far scivolare il carico trasportato sul terreno in modo da travolgere le unità nemiche. Come nella serie **Strike**, le prestazioni degli elicotteri sono influenzate dalla scelta del proprio copilota. Da esso dipende inoltre il terzo armamento con cui è equipaggiato il mezzo, costituito da una sorta di smart bomb dagli effetti più disparati: può consistere in un bombardamento con napalm, nella chiamata di truppe paracadutiste o in un attacco multiplo con raggi laser. La selezione del mezzo e del copilota dev'essere effettuata in considerazione della tipologia della missione che si deve affrontare. Il supporto di fuoco alle proprie basi, ad esempio, richiede un velivolo veloce mentre il trasporto di oggetti pesanti necessita di un elicottero dalla corazzatura particolarmente coriacea.

Probabilmente a causa del target solitamente basso a cui si rivolge la saga di **Army Men**, il completamento degli obiettivi non richiede sforzi particolari, a patto che si impieghi il mezzo più adeguato per combattere. Con l'eccezione dell'ultima missione, nella quale il boss gode di un numero eccessivo di vantaggi, tutti e venti i livelli si possono completare in poche ore di gioco.

Dal punto di vista prettamente tecnico, piuttosto che incrementare il numero di poligoni con cui sono realizzati veicoli e fondali nella versione PSone, 3DO si è limitata ad aggiungere qualche effetto speciale, per altro con risultati mediocri. Particolarmente deprimenti sono ad esempio le ombre dinamiche, che risultano squadrate ed avvezze a deformazioni irrealistiche. Più in generale **Air Attack's Blade Revenge** "vanta" un aspetto eccessivamente simile alla sua controparte per PSone, che già non brillava per le proprie caratteristiche grafiche; nonostante ciò l'engine poligonale non riesce sempre ad assicurare un frame rate stabile, specie quando deve muovere più mezzi nemici contemporaneamente. Difetto a cui bisogna aggiungere l'eccessivo divario tra il punto in cui viene rilevata la collisione fra i poligoni e la reale distanza fra gli stessi, un problema che attanaglia buona parte delle produzioni 3DO. In quanto a modalità di gioco, **Blade's Revenge** non offre nessuna variazione di rilievo. Le cinque modalità di sfida a due giocatori e lo Story Mode in cooperativa sono identici a quelli delle versione precedente del gioco.

L'impiego di un motore grafico assolutamente incapace di reggere il confronto con il più mediocre titolo per PS2 (persino quello di **Sarge Heroes 2** ne è superiore) ed una riduzione della longevità dovuta all'eliminazione delle missioni più ostiche, diminuiscono fortemente il valore globale di un titolo che meritava di essere trattato con maggiore attenzione. Se 3DO non cura almeno le sue formule di gioco più riuscite, non riuscirà mai a scrollarsi di dosso la pessima reputazione risultante da anni di speculazioni videoludiche.

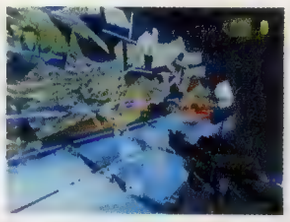
voto 4 su 10

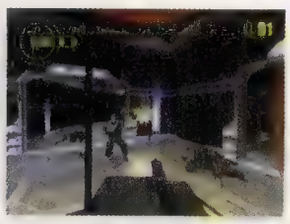
di diegocortese

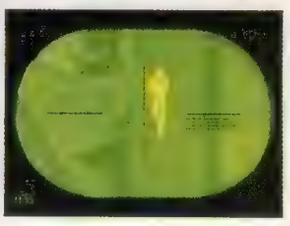
ⓘ FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **THQ** SVILUPPATORE **VOLITION** GENERE **SPARATUTTO** SUPPORTO **1 DVD-ROM** MULTIPLAYER **2 SPLIT-SCREEN**

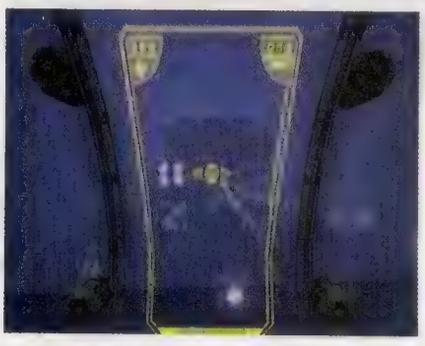
Red Faction

Prima una simulazione strategica nazista, ora uno sparatutto in soggettiva comunista. Cosa dobbiamo aspettarci per il futuro? Un puzzle game anarchico?









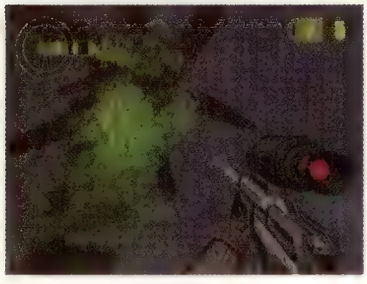
Tra i mezzi a disposizione del protagonista vi sono sommergibili, fuoristrada e velivoli a decollo verticale.

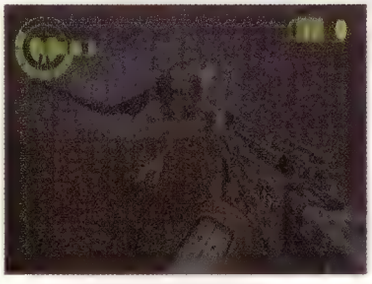
di diegocortese

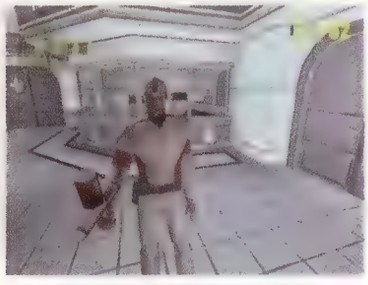
Per Parker il pianeta Marte rappresentava il luogo dove ricominciare una nuova vita. "Il posto migliore per lavorare, ditelo ai vostri amici" strillavano i manifesti pubblicitari di Ultor sulla Terra. La realtà però si è rivelata ben diversa. Lontano dal controllo del governo terrestre, i dirigenti corporativi obbligano i loro operai a ritmi di lavoro insopportabili con metodi coercitivi esercitati da un folto drappello di guardie armate. La situazione è aggravata dalla comparsa di una misteriosa malattia infettiva che causa stragi tra i minatori, senza preoccupare minimamente Ultor. Una simile oppressione non può che generare un'organizzazione di resistenza clandestina, chiamata Red Faction, che trama nell'ombra per organizzare una rivoluzione operaia che consenta ai minatori di liberarsi dal gioco di Ultor. Ribellione che scoppia un giorno a completa insaputa di Parker, il quale si trova disorientato nel mezzo della battaglia tra i minatori e le guardie. Dimostrando di avere una certa attitudine al combattimento, Parker viene immediatamente contattato dal capo di Fazione Rossa, la misteriosa e risoluta Eos, che gli chiede di portare a termine determinati obiettivi per sverchiare la Ultor e per trovare origine e cura della peste marziana. Ha così inizio per Parker un'avventura che lo vede in parte protagonista e in parte vittima degli eventi. Così come accadeva al Dottor Gordon Freeman in **Half Life**, Parker si trova inizialmente coinvolto suo malgrado in lotte di classe e complotti corporativi, con l'unico desiderio di trovare una via di fuga da quell'inferno. Una volta compromessa ogni possibilità di lasciare rapidamente Marte, non gli rimane che collaborare con Fazione Rossa seguendo di volta in volta le direttive inviategli via radio da Eos e da un infiltrato nella Ultor di nome Hendrix. A differenza di **Half Life** però, la trama di **Red Faction** non è così ben orchestrata. Dopo un inizio promettente, la storia rivela alcuni macroscopici vuoti narrativi che lasciano aperti troppi interrogativi al termine del gioco.

In **Red Faction** si avanza eliminando orde di nemici con la variante di dover distruggere ogni tanto alcuni obiettivi, proteggere l'incolumità di determinate persone o affrontare rari boss. I nemici che Parker è costretto a fronteggiare includono guardie, mercenari professionisti, mostri mutanti, droni e torrette automatiche. L'intelligenza artificiale palesata dagli avversari presenta un livello incostante che spazia dal brillante all'idiota; difetto che disorienta il giocatore, il quale si trova spesso nel dubbio su quale strategia adottare. Alcune volte gli avversari si dimostrano imprecisi nella mira oltre che lenti nei movimenti, mentre in altre sembrano percepire quando sono inquadrati dal vostro mirino, si allontanano per ricaricare l'arma, distruggono gli esplosivi telecomandati, evitano le bombe a mano e non sbagliano un colpo anche sparando da distanza elevata. Per contrastare i propri avversari, il giocatore ha a disposizione un vasto arsenale composto da una quindicina di armi, per la quasi totalità dotate di due modalità di fuoco. Tra esse spiccano un fucile che consente di ingaggiare bersagli oltre le pareti e un lanciamissili dall'eccezionale potere distruttivo.

A parte le istruzioni ricevute da Eos ed Hendrix, il supporto di **Red Faction** non è elevato. Ogni tanto si incontrano minatori combattenti la cui resistenza nei confronti delle guardie e dei mercenari di Ultor non supera la decina di secondi. Nei laboratori e nelle aree dirigenziali si può incappare anche in civili, che all'apparire di Parker fuggono o rimangono paralizzati dal terrore. Nelle fasi di gioco in cui si deve agire sotto copertura è obbligatorio muoversi mantenendo un basso profilo, tenendo costantemente infoderata la propria arma ed evitando di incrociare lo sguardo di civili, militari e telecamere. In quanto armati solo della pistola calibro 12 (che a livello di difficoltà Medium infligge meno danno di una carabina ad aria compressa), anche un paio di guardie mediamente armate possono risultare un ostacolo insormontabile. Per questo motivo bisogna ridurre al minimo i combattimenti, nascondendo con l'apposito tasto gli eventuali cadaveri per impedire che vengano scoperti dalle guardie o dalle telecamere di sorveglianza. Durante il gioco è possibile controllare postazioni armate fisse e cinque





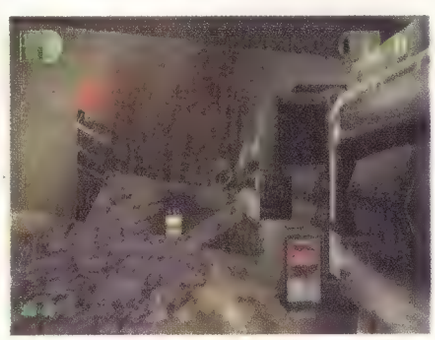


mezzi che comprendono un sottomarino dotato di siluri a guida attiva ed un velivolo a decollo verticale con missili e gatling. Per quanto la risposta dei comandi non sia propriamente immediata, ogni mezzo si controlla in modo abbastanza intuitivo. Sfortunatamente altrettanto non si può dire della gestione del personaggio, in special modo a causa della non sufficiente precisione degli stick analogici. Il sistema di puntamento automatico opzionale risolve in parte la scomodità del sistema di controllo, concentrando però il proprio fuoco al petto degli avversari, vale a dire il punto più protetto, incrementando il consumo delle munizioni. Problema quest'ultimo risolvibile solo addestrandosi ad usare il sistema manuale oppure giocando in modalità Easy, dove la resistenza degli avversari è notevolmente inferiore. Vi è infatti una considerevole differenza di complessità tra il primo ed i successivi tre gradi di difficoltà, tanto che se a livello Easy si può completare il gioco in dieci ore, a livello Medium ne sono necessarie quasi il doppio. Essendo la modalità multigiocatore limitata ad un semplice deathmatch a due giocatori, a cui possono al massimo essere aggiunti cinque bot, è sconsigliato affrontare il gioco ad un livello inferiore al Medium, pena la fine prematura dell'esperienza ludica.

Per quanto riguarda la realizzazione tecnica, la caratteristica di maggior rilievo è indubbiamente il Geo Mod. Grazie a questo rivoluzionario algoritmo di deformazione dinamica delle scenografie 3D, buona parte degli elementi del fondale viene intaccata dal fuoco delle armi. E' possibile scavare per metri nella roccia in cerca di locazioni segrete, distruggere fortificazioni, aprirsi varchi per superare porte chiuse o schiacciare gli avversari con i detriti causati dalle esplosioni. Il limite di alterazione del fondale è piuttosto alto ed è raggiungibile solo se è precisa intenzione del giocatore. Sfortunatamente le potenzialità offerte dal Geo Mod non sono state adeguatamente sfruttate. Dalla metà del gioco in poi, superate grotte e miniere, il numero degli elementi intaccabili diminuisce drasticamente provocando un forte contrasto con le prime, fragilissime ambientazioni. A parte la carenza in definizione di alcune texture, i fondali si distinguono generalmente per un disegno curato e un'attenta scelta dei colori. Meno convincenti i personaggi, caratterizzati da aspetto sproporzionato e poco definito unito ad animazioni scadenti. Ridotto l'impiego degli effetti speciali, dei quali vale la pena segnalare solo il realismo delle esplosioni subacquee. Un trattamento migliore è stato ricevuto dal comparto sonoro, in special modo per ciò che riguarda la quantità dei campionamenti vocali: l'ampio fraseggio di alleati, nemici e civili, aumenta senz'altro il coinvolgimento. Rispetto alle prime versioni beta mostrate, la stabilità dell'aggiornamento dei fotogrammi su schermo è nettamente migliorata. Sebbene non superi i 30 fps, il frame rate rimane generalmente costante. Tale stabilità viene meno non tanto in corrispondenza di fasi di gioco particolarmente frenetiche, ma in aree apparentemente "innocue". Si tratta di un difetto probabilmente attribuibile ad un beta testing effettuato con superficialità, teoria che trova conferma in alcuni macroscopici bachi riscontrabili durante il gioco: navi spaziali che svaniscono un attimo prima di esplodere, la materializzazione del protagonista all'interno del fondale dopo un caricamento, autisti che decidono di bloccare il proprio mezzo senza nessun motivo e armi che scompaiono dalle mani dei soldati colpiti o dell'immagine di Parker riflessa in uno specchio. Oltre a non vedere risolti i suddetti difetti, la versione PAL non presenta alcun lavoro di localizzazione in quanto sia i dialoghi che il testo sono totalmente in inglese. Sbilanciato nella difficoltà, povero di elementi complementari, incompleto nella trama e poco curato nello sviluppo, **Red Faction** non si è rivelato il titolo rivoluzionario che ci si aspettava. Quanto realizzato da Volition rimane comunque un prodotto discreto, che merita di essere preso in considerazione dagli appassionati del genere vista la carenza di sparatutto in soggettiva per PS2 con una modalità in singolo dotata di un minimo di spessore.

voto 7 su 10

Applicando dell'esplosivo sui civili o sulle guardie, queste cominciano a correre per l'area di gioco in preda al panico.

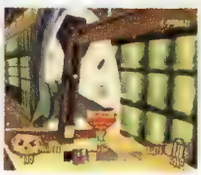


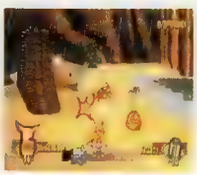
Grazie alla tecnologia Geo Mod è possibile scavare delle vere e proprie gallerie nella roccia per accedere a depositi di armi segrete o nuove aree di gioco.

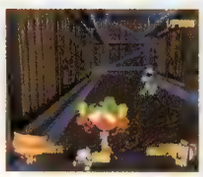
ⓘ FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **ACCLAIM** SVILUPPATORE **BIZARRE CREATIONS** GENERE **SPARATUTTO** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **2-4 MULTITAP**

Fur Fighters: Viggo's Revenge

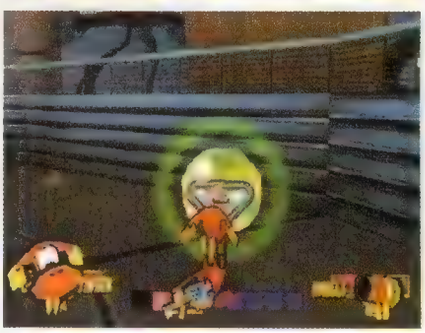
La moda di quest'estate sembra proprio essere la conversione di titoli Dreamcast su PlayStation2...







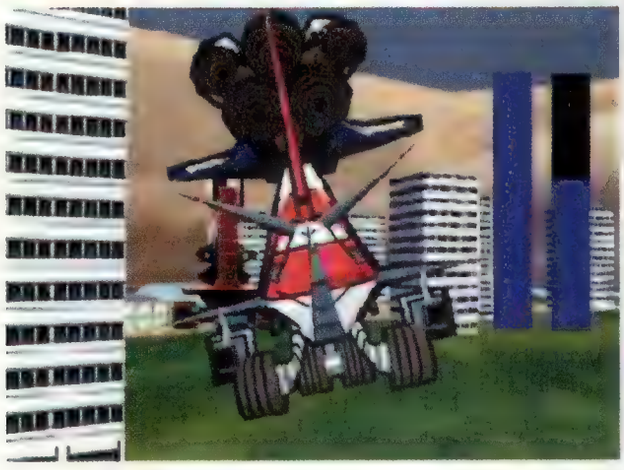
Riassumendo: 30 livelli con sei scenari diversi, di cui uno inedito rispetto alla versione Dreamcast. Nel multiplayer, ben sei deathmatch inediti...

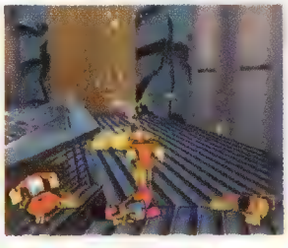


I teletrasportatori non solo attivano un nuovo personaggio, ma ripristinano l'energia al massimo livello e fungono da save point automatici. Utilissimi.

di paolocardillo

Tutti a sparare a zero sul Dreamcast, ma alla fine, sarà un caso, i porting su PlayStation2 della "sfortunata" macchina Sega piacciono quasi tutti: **Code Veronica**, **MDK2 Armageddon**, **Crazy Taxi**, **Gauntlet**... Fa parte delle contraddizioni del sistema. L'ultimo "azzardo" trasformista si chiama **Fur Fighters**: a cambiare partito stavolta è lo squadrone di peluche di Acclaim, in una sorta di parodia degli FPS con vari risvolti piattaformici di sapore nintendiano. L'antefatto: il malvagio generale Viggo ha fatto irruzione con la propria torma di orsi killer nel villaggio dove risiedono pacificamente i sei eroi pelosi del gioco, sottraendogli la discendenza da sotto il muso. Come sono disperati i poveri quattrozampe (che deambulano su due): Juliette, la gattina francese; Rico, il pinguino argentino; Chang, il procione cinese; Tweek, il draghetto er... apolide; Bungalow, il canguro australiano; Roofus, il segugio scozzese, per inciso il capo carismatico della combriccola. Fatto mezzo esame di coscienza, si decide per la soluzione interventista alla Tom Clancy, confidando nelle singole capacità di ognuno degli animali. Juliette possiede poderose doti di free climber, manifestabili sulle pareti con un minimo di appigli; Rico è l'unico che riesce a nuotare sott'acqua; Chang è talmente nano che può attraversare stretti passaggi in cui gli altri si incastrerebbero; Tweek può effettuare lunghe trasvolate grazie alle ali; Bungalow è un campione di salto in lungo; Roofus può scavare lunghi cunicoli sotterranei appena trova una buca nel terreno. Detta così, **Fur Fighters** potrebbe sembrare un classico titolo multi-personaggio in cui attivare nel momento che si desidera uno dei protagonisti. In realtà le cose sono un po' diverse: sparsi nelle locazioni del gioco si trovano vari teletrasportatori associati ciascuno a uno specifico fur fighter. Non appena vi si accede, viene subito richiamato quel particolare personaggio mentre l'altro torna al proprio teletrasportatore di appartenenza, dislocato chissà dove. Non è un grandissimo problema perché buona parte delle volte, i "warp" sono piazzati in punti strategicamente ideali. C'è bisogno di un'immersione immediata? Dovreste trovare Rico da qualche parte. Un baratro non vi consente di raggiungere la piattaforma all'orizzonte? Guardate bene, ci dev'essere Tweek nei paraggi pronto al decollo. La cosa è ancora più importante se si pensa che ogni cucciolo rapito può essere salvato solo dal suo genitore. Questo (almeno inizialmente, ma è un concetto che sviscereremo più avanti) non rende però bambinesco il vostro compito perché, pur mortificando in parte la materia grigia, è un aspetto che viene affiancato da una gran quantità di piccole situazioni "elucubrative" e vari mini-giochi. Si tratta spesso di intuire dove vada utilizzato un particolare oggetto, e buona parte delle volte non si tratta della famigerata chiave che sblocca la solita serratura. Alcuni oggetti vanno spinti per coprire la visuale a una telecamera, e perché non lanciarsi in quel tombino aperto per finire sul tetto di un convoglio della metropolitana in corsa? Grazie a questa congestione di trovate, il gioco è in principio veramente entusiasmante. Non ci si fa in tempo a girare che c'è qualcosa che stuzzica l'ingegno o un diversivo che però si rivela molto importante, come quel volatile che vi sfida a realizzare tre canestri consecutivi in un oscuro sottovicolo, promettendovi una ricompensa. Il tutto dispiegato in scenari molto ampi, tanto da risultare una gigantesca mega-carrellata di puzzle e minigiochi che dona al titolo una corposità mica da ridere. Purtroppo, dopo la verve iniziale, Bizarre Creations deve avere un po' esaurito la vena creativa. A circa un terzo di gioco di passione, infatti, comincia a fare capolino la ripetitività: gli enigmi cominciano ad apparire ridondanti e alcuni sono addirittura puerili. Qualcuno magari vi suggerisce un codice e voi lo inserite da qualche parte. Questo si ripe-





te praticamente nei due terzi finali del gioco e dà luogo a un senso complessivo di delusione, seppure parziale. Ma come dicevamo, ci troviamo anche di fronte ad un platform/sparatutto, tra l'altro con palesi intenti umoristici. Si peregrina saltando e volando, cercando passaggi segreti, premendo pulsanti che li sbloccano e facendo collezione della solita pletora di oggetti che, in un numero prestabilito, vi aprono le porte di nuovi scenari. In questo caso si tratta di piramidi dorate. Alla fine del gioco la raccolta totale dovrebbe ammontare a un numero di ben quattro cifre. In alcuni casi il dazio da pagare viene invece calcolato in numero di cuccioli salvati. Lo ripetiamo, i livelli sono in genere molto ampi e dal punto di vista della cartografia piattaformistica, siamo su estensioni territoriali più che soddisfacenti, tra l'altro su più piani e con sbocchi inaspettati in più punti. Ce n'è abbastanza da titillare il gusto della scoperta. Così come per i puzzle, anche la qualità del design inizia però a scemare dopo i primi due livelli e questo pesa sul giudizio complessivo di **Fur Fighters**. Il settore degli scontri a fuoco può vantare un arsenale "amico" di circa venti armi (pistola, mitragliatrice, lanciagranate, laser etc.), mentre sul fronte avverso non si registra una grande IA da parte dei nemici (25 tipi diversi). Il massimo che fanno è cercare di sfuggire al vostro puntamento rotolandosi a destra e sinistra. Non si nascondono dietro gli angoli, non usano la tecnica sparo-mi riparo-risparo, ma tutto questo è chiaramente intenzionale. **Fur Fighters** non voleva certo sfidare **Unreal Tournament** o **Quake III Revolution** su questo fronte. Anche se il multiplayer a due o quattro giocatori (con multitap) c'è ed è pure parecchio divertente: 12 deathmatch dalla conformazione ben studiata e nei quali sono presenti i teletrasportatori che vi consentono di cambiare continuamente personaggio, rendendo l'esperienza multiutente ancora più variegata.

Per quel che riguarda la grafica, Bizarre ha calcato ancora più la mano sul look fumettoso, applicando un pesante cel shading alla versione Dreamcast, il che ha incrementato di molto la simpatia dei personaggi. Nel complesso la grafica è molto apprezzabile non tanto per la performance tecnica (in certi punti si nota qualche tentennamento nel frame rate, nonostante lo "spoglio" design cartoonesco) quanto nei particolari parodistici e nello stile molto caratterizzato dello scenario. Nel primo caso, molti fenomeni famosi vengono trasfigurati nella realtà animalesca: in un negozio di videogiochi troverete la pubblicità di Shen Moo (protagoniste delle mucche) e di Metropolis Sheep Racer (pecore al volante), che tradiscono chiaramente anche l'origine dreamcastiana del titolo. Ma ci sono anche le pubblicità di film come Apocalypse Cow (ancora mucche!)... **Fur Fighters** deborda di questi elementi parodistici. Lo stile cartoonesco tende in generale a comprimere le forme in una riuscita iperbole delle normali proporzioni di una macchina, un palazzo, un animale: insomma ci si sente sempre immersi in una scenografia decisamente accattivante.

In definitiva, ci troviamo di fronte a un gioco che non ha grandi difetti. All'inizio, come già detto, è molto coinvolgente. Peccato che l'inventiva videoludica degli sviluppatori vada scemando negli ultimi due terzi del gioco. È chiaro poi che non si possono fare paragoni con grandi nomi dei generi FPS, platform o avventura. In nessuno dei tre aspetti **Fur Fighters** nasconde una particolare complessità o evoluzione rispetto agli archetipi del genere. L'intenzione era chiaramente quella di procurare quanta più esperienza ludica concentrandola in un singolo gioco, e se la curva di interesse non sprofondasse paurosamente dopo un terzo del gioco complessivo, **Fur Fighters** probabilmente meriterebbe più del voto indicato qui sotto...

voto 7 su 10

Rispetto alla versione Dreamcast, in cui la marmaglia animalesca si produceva in un bla-bla sostitutivo delle parole, su PlayStation2 sono presenti finalmente voci vere e proprie...

FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **EMPIRE INTERACTIVE** SVILUPPATORE **FROM SOFTWARE** GENERE **PLATFORM** SUPPORTO **1 DVD-ROM** MULTIPLAYER **2-4 MULTITAP**

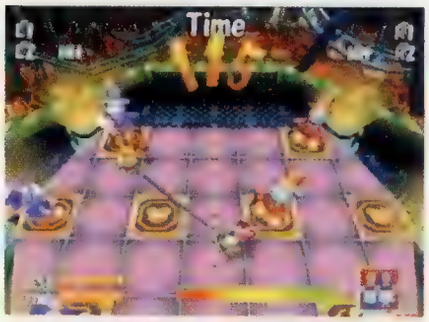
Kuri Kuri Mix

"C'è ancora spazio, nel mercato di massa, per la filosofia del Sol Ridente?" (**The First Place** – **SC**81)

di massimo**rovatti**

Durante il gioco è possibile recuperare alcune tessere di puzzle che, combinate fra di loro, danno accesso a nuovi personaggi segreti.

In alcuni frangenti l'intesa fra i due giocatori dev'essere quasi perfetta. Un esempio su tutti sono i livelli percorsi a bordo di una canoa, in cui una buona coordinazione è essenziale per evitare spassosi ma inutili girotondi.



Ogni mondo termina con il suo tipico mostro finale. Anche in questo caso, l'unico modo per sconfiggerlo è ricorrere ad una fruttuosa collaborazione.

Prendete un coniglio che si chiama Chestnut. Accompagnatelo con una coniglietta di nome Cream. Se quello che si dice su questi animali fosse vero, il risultato sarebbe una lunga sessione a luci rosse ed un'innumerevole cucciolata. Ma a quanto pare non è vero, per lo meno secondo From Software, che, lasciati da parte mech e RPG, ha pensato bene di dedicarsi ad un titolo demenziale e, perché no, innovativo. Ma si parlava di Chestnut e Cream e del loro insolito comportamento platonico. I due sono in cammino verso il Festival della Luna, quando si accorgono che, disgrazia, il suddetto satellite è scomparso. Il problema risulta più grave di quanto possa apparire, non tanto per le maree o per motivi gravitazionali, ma perché, niente luna, niente festival. Per fortuna, un vecchio e saggio gallo fornisce ai protagonisti due corone capaci di renderli eroi: un vaso e un ombrello che, ben piantati in testa, non offrono alcun potere, ma danno un'aria maggiormente imbecille a chi li indossa. Comincia così quello che a tutti gli effetti è un platform multiplayer con abbondanti componenti puzzle. Lo scopo dei due conigli è quello di tagliare il traguardo posto alla fine di ogni livello prima dell'esaurimento del tempo massimo, proseguendo ciascuno lungo la propria metà dello schermo. Ma la novità del gioco è riposta nel fatto che non vince chi arriva primo: per portare a termine il quadro è fondamentale che entrambi i protagonisti giungano in fondo. Indispensabile è pertanto una continua collaborazione tra i due giocatori impegnati nell'impresa: un bottone posto nella metà di destra permette l'apertura di una porta nell'altra parte, così come l'attivazione di una catapulta su un versante, sblocca la strada sull'altro lato. Da questo punto di vista il level design si supera di ambientazione in ambientazione, proponendo puzzle via via più arzigogolati ed esilaranti: riproduzione di una giusta sequenza di suoni saltellando su di una tastiera gigante, guida di vagoncini minerari, attivazione di ponti, rampe e pedane mediante congegni sempre più complicati e allo stesso tempo completamente idioti. Proseguendo di livello in livello, l'aspetto cooperativo del gioco risulta ulteriormente esasperato, costringendo i giocatori ad un'attenta coordinazione e producendo, a furia di tentativi, una completa simbiosi a tratti esaltante, oltre che esilarante.

Il sistema di controllo si rivela semplice e immediato, affidando allo stick analogico la deambulazione e limitando a due tasti ("salto" e "azione") la fruizione di gioco. Volendo, due giocatori possono dividersi lo stesso controller: in tale maniera è possibile affrontare il gioco anche in solitario, deputando alla leva sinistra ed ai rispettivi dorsali il controllo di Chestnut e la parte destra del DualShock2 per il comando di Cream. Nella pratica, affrontati in singolo, i livelli più avanzati sono quasi impossibili, perché troppo elevata è la dose di concentrazione richiesta al giocatore, impegnato su due fronti e con gli occhi al limite dello strabismo, oltretutto affaticati dalle sgargianti tonalità che contraddistinguono il paesaggio. Le ambientazioni, infatti, sono particolarmente colorate e pacioccone come d'uopo in questo genere di giochi, così come i nemici, assolutamente strampalati. La cosmesi del prodotto non rende sicuramente giustizia all'Emotion Engine, ma cattura il giusto feeling demenziale e un po' naïf che caratterizza **Kuri Kuri Mix**. Se, come già detto, il level design si afferma ai massimi livelli, un appunto va invece fatto alla non perfetta resa della profondità di ostacoli e item, deficienza intrinseca ad una visualizzazione di tipo isometrico, a cui è comunque possibile porre rimedio facendo fede alla propria ombra nei salti più impegnativi. Particolarmente giocose (e un po' snervanti) le musichette d'accompagnamento, mentre gli effetti sonori sono estremamente divertenti ed azzeccati.

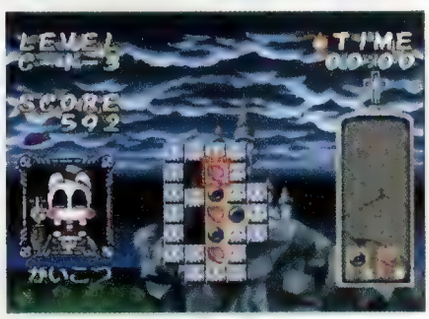
Il livello di difficoltà è perfettamente calibrato: quasi tutti i quadri necessitano di essere provati numerose volte prima di potersi impadronire dei giusti automatismi di coppia, ma ogni volta che il timer raggiunge lo zero, la voglia di riprovare è altissima e la mano scorre all'istante su "retry". Grande è anche il senso di gratificazione che si ottiene superando ognuno dei numerosi mini-puzzle che compongono i livelli: ogni sforzo di un giocatore ottiene subito un chiaro risultato anche per l'altro e questo invoglia i due a superarsi in scene di galanteria di altri tempi ("aspetti un secondo mentre le spavento questo elefante", "faccia pure, intanto io mi occupo di attivarle quello scivolo a chiocciola"). Ma il gioco prevede anche la possibilità di sfogare i propri bassi istinti prevaricatori, mediante un apposito Versus Mode che premia il primo che riesca a tagliare il traguardo raccogliendo il maggior numero di bonus. Il fulcro del gioco, comunque, rimane la modalità cooperativa, decisamente più profonda ed appagante sul lungo periodo, e le sfide fra due (o quattro) giocatori sono da considerarsi come un piacevole add-on. **Kuri Kuri Mix**, a conti fatti, si dimostra un titolo più interessante di quanto le sue credenziali potessero far presupporre. Poco consigliabile come avventura in solitario, a meno di non essere maniaci del look fumettoso orientale o masochistici virtuosi del joypad, mentre come esperienza multiplayer si dimostra un gioco praticamente perfetto, basato su meccanismi studiati in maniera esemplare e oliati al punto giusto. Certo, non è esattamente il titolo da far vedere ai propri amici per stupirli con le potenzialità di PS2, ma è sicuramente un gioco capace di accompagnare a una grafica e a un sistema di controllo rispettivamente semplici e immediati un gameplay innovativo e a tratti geniale. C'è ancora spazio, nel mercato di massa, per la filosofia del Sol Ridente.

voto **7 su 10**

FORMATO **PSONE** VERSIONE **GIAPPONESE** PRODUTTORE **TAITO** SVILUPPATORE **ALTRON CORP** GENERE **PUZZLE** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **NO**

Puzznic

La serie "A volte ritornano" si arricchisce di un nuovo titolo, tanto per cambiare ad opera dell'inarrestabile Taito...



A volte anche il più banale errore può costringere a ripetere un livello praticamente terminato.

Prima di eseguire qualsiasi movimento è consigliabile esaminare con attenzione la conformazione del livello.

Il genere dei puzzle game è diviso in due categorie principali da cui poi nascono una serie di sottogeneri e di varianti più o meno interessanti. Esiste una vasta gamma di giochi (la fetta più consistente) in cui la velocità dell'azione e la ridotta quantità di tempo a disposizione costringono il giocatore a eseguire movimenti repentini con ritmo frenetico e incessante. Esistono poi, e **Puzznic** appartiene proprio a questa seconda categoria, titoli più lenti, in cui la frenesia lascia spazio alla riflessione e dove per progredire nel gioco è fondamentale pianificare con attenzione ogni mossa, studiando ogni possibile conseguenza e valutando quali reazioni a catena si possano causare con un semplice movimento. In **Puzznic**, conversione dell'omonimo titolo che discreto successo riscosse nelle sue prime incarnazioni su computer (C64, Spectrum e Amiga) oltre un decennio fa, non ci sono bolle dal lanciare, pietre da trivellare o gemme da distruggere, ma bisogna semplicemente creare delle combinazioni di blocchi aventi lo stesso disegno, in modo da eliminare tutti i pezzi presenti su schermo. Questa rapida spiegazione potrebbe far sembrare **Puzznic** un titolo alquanto banale e poco elaborato, ma una volta superati i primi livelli e raggiunte le fasi più avanzate, appare evidente come quest'impressione si riveli quantomai errata. Inizialmente i movimenti da eseguire sono facilmente individuabili e non richiedono uno studio particolareggiato dell'area e dei pezzi a disposizione, ma con il progredire del gioco la conformazione dei livelli diventa sempre più complicata, i pezzi aumentano di quantità e prendere in esame le reazioni a catena sprigionate da ogni singola mossa diventa un obbligo imprescindibile se non si vuole ripetere in maniera continuativa la stessa fase. La mancanza della modalità multiplayer non rappresenta in questo caso un difetto particolarmente rilevante, dato che la meccanica di gioco mal si sposerebbe con quest'opzione, adatta a produzioni più frenetiche; rappresentano invece un difetto le saltuarie imprecisioni del sistema di controllo, evidenti soprattutto quando si deve agganciare al volo un tassello in caduta oppure passare rapidamente da un pezzo a un altro. Il ritmo cauto con cui si sviluppa l'azione potrebbe annoiare tutti gli appassionati del genere abituati a titoli più "ritmati", ma allo stesso tempo rappresenta uno degli elementi (per non dire "l'elemento") che distinguono **Puzznic** dalla grande maggioranza degli ultimi puzzle game prodotti su PSone ed è il particolare che potrebbe catturare l'attenzione di chi sta cercando un titolo incentrato principalmente sulla riflessione e sullo studio delle mosse da eseguire.

Tutto sommato il titolo Taito è più che discreto, apprezzabile anche per quanto riguarda la realizzazione tecnica; grafica e sonoro svolgono la propria funzione illustrando e accompagnando ogni livello in maniera semplice e precisa, senza fronzoli ed elementi inutili in grado unicamente di distrarre il giocatore. Peccato solo che, trattandosi di un titolo disponibile attualmente solo in versione giapponese, il prezzo elevato renda **Puzznic** un gioco non particolarmente appetibile; l'uscita della versione PAL dovrebbe comunque risolvere quest'inconveniente, rendendo il gioco di Taito un acquisto sensato per gli appassionati del genere.

voto 6 su 10

di marco**ravetto**

ⓘ FORMATO **PSONE** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **INFOGRAMES** SVILUPPATORE **DARKWORKS** GENERE **AVVENTURA** SUPPORTO **2 CD-ROM** MULTIPLAYER **NO**

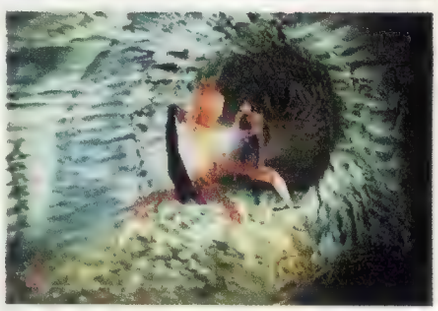
Alone in the Dark: The New Nightmare

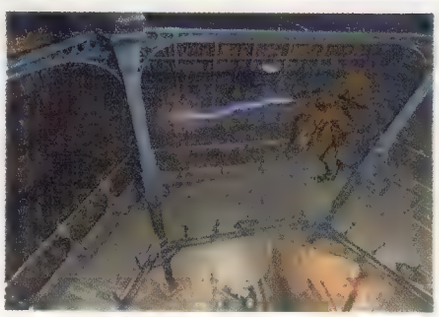
"E incessante, in questo ripugnante cimitero dell'universo, il sordo rullìo dei tamburi e il monotono lamento dei flauti blasfemi che qualcuno suona ancora in inconcepibili stanze senza luce al di là del tempo, e al cui ritmo danzano i ciechi, muti, stolidi mostri la cui anima è Nyarlatothep". H.P. Lovecraft - *Nyarlatothep*

di paolocardillo

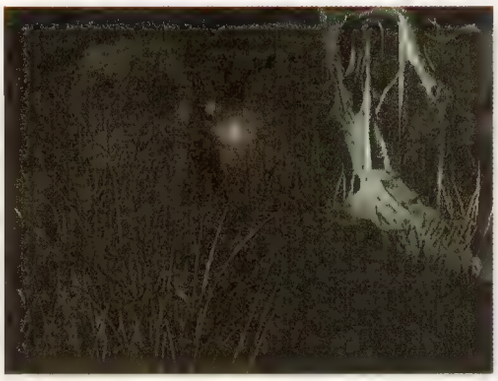
Ma secondo voi i giapponesi hanno veramente copiato da **Alone in the Dark** (1992, per PC) quando hanno creato **Bio Hazard**? Secondo me non lo conoscevano nemmeno, chiusi in se stessi come sono. Fatto sta che la saga di **BH** è diventata un fenomeno mondiale, mentre la trilogia di **AitD** ha conosciuto solo un discreto successo. Il perché è difficilmente spiegabile, ma forse ha inciso il fatto di reinterpretare, nella saga di **BH**, uno scenario lovecraftiano in chiave più moderna, inserendoci la minaccia di una scienza genetica deteriore, quella padroneggiata dalla famigerata corporazione Umbrella. Scartata candidamente l'idea del plagio, ecco che il colosso francese ci riprova… plagiando **Silent Hill**! Per farla più semplice, riecco il mitico rendering precalcolato con effetto ti-vedo-non-ti-vedo tramutatosi per l'occasione in non-si-vede-una-mazza ("hear no evil, see no evil" diceva qualcuno). La presunta grande novità sbandierata da Infogrames per magnificare questo titolo è infatti nientemeno che la torcia elettrica! È lei la vera protagonista di questo **Alone in the Dark The New Nightmare**. Pensavate che la sapessero usare solo Fox Mulder e Dana Scully? E invece no: ecco che, per la prima volta in una struttura videoludica simile, la scenografia, molto più buia che in qualsiasi altro esempio di survival horror, si fa scandagliare da una fonte di luce come in una rappresentazione teatrale. Praticamente Darkworks ha allestito un'impressionante quantità di ambienti precalcolati, ognuno interessato dal puntamento di un raggio di luce in tutte le possibili varianti, una volta effettuata una "riconversione" del paesaggio in 3D. In poche parole, ruotando la torcia in diverse angolazioni, assisterete a una distribuzione dei fotoni dal realismo straordinario.

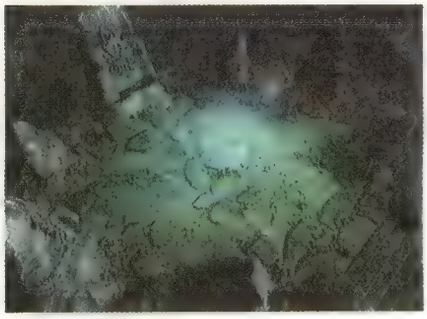
Questo giusto come antipasto di quel che di inedito vi attende nel gioco, ma sentite un po' la trama: il detective del paranormale Edward Carnby (un'istituzione della saga, presente in tutti i capitoli) viene a sapere della morte del suo migliore amico, Charles Fiske, sopravvenuta a Shadow Island, isolotto al largo della costa del Maine, Stati Uniti. Sembra che il fattaccio sia accaduto in seguito alla ricerca di tre misteriose tavolette antiche che, una volta riunite, potevano scatenare una forza maligna dal potere indicibile. Carnby allora precetta l'avvenente professoressa universitaria Aline Cedrac e se la porta su Shadow Island: peccato che, poco prima della fase di atterraggio, l'aereo diretto sull'isola si schianti e i due vengano separati dal destino. All'inizio del gioco dovrete scegliere con quale dei due intraprendere la vostra terrorizzante avventura: il meccanismo è quello delle trame che si incrociano "in differita", esattamente identico a quello di **Resident Evil 2**. Si sceglie un personaggio e durante l'avventura ci si imbatterà più volte nell'altro, innescando una cut-scene che scopre altri tasselli della trama. Una volta finito con uno, si può ricominciare con l'altro: il punto di partenza, la disposizione degli oggetti, l'entità degli oggetti stessi, alcune locazioni e altri particolari saranno diversi. Nel nostro caso ad esempio, Edward, mentre l'aereo diretto a Shadow Island precipita, finisce paracadutato in mezzo a una foresta da brividi poco fuori la magione dei Morton, mentre Aline atterra sul tetto della villa. Chi sono i Morton? La famiglia che da almeno quattro generazioni si è creata una fama sinistra legata a una passione per le tradizioni degli Abkanis (cioè i creatori delle tre tavolette di cui sopra), misterioso popolo indiano i cui cerimoniali sembrano incentrati sulla comunicazione con entità maligne che risiedono in dimensioni sconosciute all'uomo. Charles Fiske deve aver bussato alla dimora dei Morton e non è più tornato… Tornando alla diverse vicissitudini dei due personaggi, c'è da dire che Aline parte disarmata, e gli unici articoli che rimarranno identici per entrambi (ubicazioni comprese) sono i documenti: mappe, incartamenti, riviste, diari che riveleranno a Edward e Aline la sciagurata esistenza della famiglia Morton. Il gioco, come avrete capito, è un esempio di survival horror tradizionalista, con controllo character relative e scenari allestiti "a tavolino". Avranno pensato i Darkworks a farli in tempo reale? Non lo sapremo mai, fatto sta che uno degli appunti che alcuni hanno mosso a **Dino Crisis** e **Code Veronica** era che alla fine





*Le musiche di **Alone in the Dark** sono di Stewart Copeland, ex-Police ormai da anni dedito alla composizione di soundtrack per film e videogiochi.*





Premendo **R2** *potrete innescare una comunicazione via radio tra i due protagonisti, a volte ricca di suggerimenti, se non di veri e propri ordini…*

Alcuni esseri di ***Alone in the Dark*** *rifuggono la luce della torcia e se attivate l'illuminazione in alcune locazioni potrete addirittura farli secchi.*

anche col 3D non è che cambiasse granché, per cui… Ma per la prima volta sullo schermo, ecco la torcia elettrica! Appena accesa irradia il suo cono di luce che investe lo scenario. L'effetto è veramente bello e con la levetta analogica sinistra potete anche giocare di polso e eseguire ulteriori rotazioni. Non preoccupatevi però: non dovrete sempre scandagliare il paesaggio slogandovi il polso (mi riferisco al vostro personaggio), molto più spesso vi basterà far virare Edward/Aline e inondare di luce gli elementi dello scenario ad altezza d'uomo, la posizione di default della torcia. Appena la luce investe un oggetto incamerabile, questo inizia a brillare. Beh, veramente nella saga di **Resident Evil** gli oggetti "sensibili" luccicavano già da soli e doverli per forza scovare con la torcia è un noioso passaggio in più. Comunque, niente di drammatico, e poi Infogrames aveva detto sin dall'inizio che avrebbe puntato sulla torcia elettrica: alla fine, non cambia granché… Se poi vogliamo essere pignoli, l'effetto non è completamente realistico: la torcia rischiara una porzione dello scenario ma non tiene conto della formazione delle ombre. Comunque, rimane ottimo (e inedito per un gioco del genere) e sicuramente un elemento tipico dell'horror che mancava in diversi videogiochi di terrore. Sul resto c'è poco da dire: le differenze con un **Resident Evil** sono minimali. Sicuramente l'atmosfera è più classica, e per quanto ci sia una connessione con i servizi segreti americani, il feeling è tipicamente lovecraftiano: divinità aliene, rituali di richiamo, magia nera, e la storia dei Morton che risale all'Ottocento. Il tutto trasmesso dai molti documenti reperibili: quello sulla genealogia di questa tormentata famiglia è di 50 pagine, certo di piccole dimensioni, ma "sfogliare" 50 pagine (con molte immagini) fa sempre una certa impressione, e denota l'ottimo impegno dei programmatori. Il metodo di salvataggio è legato al reperimento di alcuni amuleti che possono essere usati in qualsiasi punto del gioco. La cosa strana è che in alcuni casi il metodo di salvataggio ragiona per checkpoint: vi piazza in un punto non molto distante da quello in cui avete salvato, ma non in quel punto preciso. Mah. Le armi sono tipiche da massacro zombico e dopo un po' si rinvengono anche ordigni fantascientifici. Lo scontro a fuoco è classico: con **R1** Edward/Aline "aggancia" il bersaglio e poi *boom*, spara. Niente tasto per cambiare bersaglio. Il fucile non ha grandi occasioni per trapassare nemici in fila indiana. Lo sparo è sempre ad altezza d'uomo: non si può puntare alla testa o alle gambe. Insomma, Darkworks ha voluto mantenere lo scontro a fuoco più basico del solito. Ci perde quel minimo di strategia concessa nella saga di **Resident Evil**. Anche perché i nemici non si presentano quasi mai in più di due o tre: se ce ne sono tanti, sono quasi sempre piccoli e deboli, oppure sono sparsi su un'ampia area che comprende diverse inquadrature e ora che si raggruppano il massacro è già a buon punto… Gli enigmi di Edward non sono mai intuitivi, ma riguardano la collezione di indizi: più ne raccogliete, più andate avanti. Quelli di Aline sono più complessi, a volte anche abbastanza fuorvianti (soprattutto per la funzione che si credeva scontata della torcia e persino delle armi) da richiedere un minimo di pensiero "laterale". Insomma, siamo di fronte a un survival horror nella versione più classica e… er… scheletrizzata. Gli unici acuti sono rappresentati dal contorno: trama robusta, ottimo rendering, inedito l'effetto della torcia, come più volte ripetuto.

Tirando le somme, si tratta di qualcosa di canonico, fatto apposta per compiacere gli appassionati delle avventure horror. Altre avventure, pur nella loro linearità (**Fear Effect 2**, per esempio), avevano qualche spunto un po' più originale. Resta il fatto che il genere è giunto al capolinea su 32bit e quasi non ci aspettavamo un altro rappresentante: la versione PS2 (uscita prevista: settembre) è invece avvolta nelle nebbie, ma dovrebbe essere qualcosa di completamente diverso, anche perché se no andiamo male… Ci suona quasi strano che le versioni PC e Dreamcast siano uguali a questa… il mistero si infittisce…

voto **7 su 10**

>Playvideo

Digital Video Demon

Feedback: hal_2001@galactica.it

di sergio**canglalosi**

Galaxy Quest

(id., USA 1999)

Benvenuti a bordo del vascello interstellare NSEA Protector. Siete pronti a seguire le avventure spaziali del suo affiatato equipaggio ed essere guidati dalla mano esperta del comandante Peter Quincy Taggart? Sì? E allora gridiamo tutti assieme: "*Never give up... Never surrender!*" Sono passati ben diciotto anni dalla cancellazione della fanta-serie televisiva culto Galaxy Quest. Gli attori vivono all'ombra dei loro mitici e stereotipati personaggi, tirando a campare grazie alle numerose mega-convention organizzate in onore del merchandising. Ma non è tutto oro quello che luccica. Infatti gli attori, ormai invecchiati nei loro costumi di scena, sono stanchi e demoralizzati da queste kermesse amarcordiane e mal sopportano la strafottenza del loro collega più ricercato ed acclamato dai fan, ovvero Jason aka il Capitano Taggart, che sembra trarne più vantaggio pecuniario e di immagine rispetto agli altri. Il resto dell'equipaggio, composto dal Dr. Lazarus (unico alieno della nave), dal tenente di bordo Madison (che sembra avere come unico compito quello di ripetere a mo' di pappagallo i messaggi del computer) e da vari personaggi secondari, assume un ruolo sempre più marginale, nella finzione così come nella realtà, limitandosi a presenziare le convention e ad autografare miriadi di fotografie. Il gruppo, prima compatto, prende quindi a sfaldarsi lentamente finché un giorno riceve un'inaspettata visita: per degli eroi sulla via del tramonto cosa ci può essere di meglio di una vera e propria crisi interstellare per ritornare alla ribalta? Ebbene sì, all'ennesima fiera ecco presentarsi, mischiata tra i fan veri e propri, una delegazione aliena di Thermiani che, captati i segnali televisivi nello spazio e scambiati per veri e propri documenti storici, chiedono aiuto al capitano ed ai suoi compagni!

Esempio nitido di cinema metafilmico (fiction che riflette su se stessa senza smettere di essere fiction), *Galaxy Quest* è strutturato in modo da poter conferire ai personaggi della storia un triplice significato: ogni personaggio è dapprima attore televisivo degli anni settanta, poi comparsa autocelebrativa nelle convention del presente, quindi alter ego nel momento in cui, contattato dagli alieni, deve mettere in pratica quello che prima era solo recitazione. Condito da numerose citazioni fantascientifiche (*Star Trek* su tutte), *Galaxy Quest* è una commedia spumeggiante scritta mirabilmente e ricca di trovate geniali, aiutata dallo stato di grazia in cui versano gli attori che la interpretano. Tra questi una Sigourney Weaver da infarto (dal seno "miracolosamente" divenuto più prosperoso col passare degli anni), esilarante nella parte di Madison nei momenti in cui è costretta a sostenere il ruolo marginale e a dir poco superfluo del suo personaggio. La bella performance degli attori è coadiuvata da effetti speciali in Computer Grafica e artigianali di altissimo livello (Industrial Light & Magic e Stan Wiston Studio sono due garanzie nel settore) che rendono questa commedia fantascientifica unica nel suo genere.

Dal punto di vista tecnico il DVD DreamWorks offre alta qualità da tutti i punti di vista: il video in formato anamorfico non presenta alcun tipo di artefatto e risalta adeguatamente i colori della pellicola e gli spettacolari effetti in CG; l'audio in DD 5.1 è ben bilanciato tra le casse anteriori e posteriori con i dialoghi ben orecchiabili dal canale centrale.Tra gli extra risaltano per importanza diverse scene eliminate dal montaggio finale ed un piccolo dietro le quinte. Unica nota di demerito circa la localizzazione dell'edizione italiana risulta essere l'assenza della spassosa traccia audio in lingua thermiana, dell'audio in DTS e dei menu animati, disponibili solo nell'edizione inglese del DVD.

Scheda artistica:

Regia
Dean Parisot
Sceneggiatura
David Howard
Interpreti principali
Tim Allen (Jason Nesmith/Comandante Peter Quincy Taggart), Sigourney Weaver (Gwen DeMarco/Lt. Tawny Madison), Alan Rickman (Alexander Dane/Dr. Lazarus), Tony Shalhoub (Fred Kwan/Tech Sgt. Chen), Sam Rockwell (Guy Fleegman/Security Officer 'Roc' Ingersol), Darlyl Mitchell (Tommy Webber/Laredo)
Prodotto da
DreamWorks SKG

Scheda tecnica

Formato schermo	2.35:1 anamorfico
Formati sonori	Ing (DD 5.1), Sp (DD 5.1), Ita (DD 5.1)
Sottotitoli	Ing (close captioned), Port
Contenuti speciali	La "galassia" dietro le quinte, scene tagliate, trailer cinematografico
Supporto	DVD 9
Distribuito da	DreamWorks Home Entertainment
Anno produzione	2001
Prezzo consigliato	L.47.000

Glossario

Formati video

Il problema del formato video nasce dal fatto che i film vengono girati in cinemascope, un formato che offre alla ripresa una maggiore lunghezza in orizzontale. Il rapporto dell'immagine cinematografica originale è quindi di 2.35:1 (dove 2.35 indica la lunghezza della base e uno quello dell'altezza). Quando però l'immagine viene trasmessa su un più comune televisore dal rapporto di 1.33:1 (altrimenti detto 4:3) è necessario apportare alcune modifiche per evitare di tagliarne giocoforza i lati. Nel caso specifico, il DVD funge da vera sorgente anamorfica riportando l'immagine ad una corretta proporzione applicando barre nere sul lato inferiore e superiore dello schermo. Questo non avviene se si è un fortunati possessori di televisori dal rapporto di 16:9, meglio noti come Widescreen.

Formati audio

Un disco DVD video può contenere sino a otto canali audio distinti riproducibili contemporaneamente. Ciò permette di arricchire l'esperienza audio di maggiore tridimensionalità grazie all'impiego di un maggior numero di fonti sonore. Il numero in questione dipende dal tipo di formato audio: quelli più comuni sono il Dolby Digital (DD) e il più recente DTS. Il sistema Dolby Digital (conosciuto anche con il termine AC-3) può essere composto da 2 a 5.1 canali (leggi più semplicemente casse) dove il ".1" è riferito al subwoofer dell'impianto che riproduce gli effetti a bassa frequenza.
Il Digital Theater Systems (DTS), invece, è un formato di codifica audio di qualità superiore a quella del Dolby Digital. Necessita di un decoder esterno.

Supporto

Esistono diversi modelli di Digital Versatile Disc che, in base alla loro struttura, possono contenere più o meno dati. Il più comune è il DVD 5 (singolo lato/singolo strato), dalla capienza di 4.37 gigabytes (4.7 miliardi di byte) pari ad oltre due ore di video; quindi il DVD 9 (singolo lato/doppio strato) da 7.95 gigabytes per quattro ore di video, e infine il più capiente DVD 10 (doppio lato/singolo strato) da ben 8.74 gigabytes per oltre quattro ore e mezza di video. In commercio esistono supporti più capienti (come il DVD 14 e il DVD 18), ma i loro elevati costi di produzione ne frenano attualmente l'impiego nel campo dell'home video. Per la cronaca, un'ora di film di media qualità occupa circa 2 gigabytes.

>>incoming

MOVIE*news*

Le riprese del film **Resident Evil** hanno avuto inizio qualche mese fa in quel di Berlino sotto la direzione del regista Paul "*Mortal Kombat*" Anderson. La protagonista della pellicola, Milla Jovovich (*Quinto Elemento*, *Giovanna D'Arco*) sarà affiancata da Michelle Rodriguez (*Girlfight*). Le due rivestiranno i ruoli di tali Alice e Rain (nessun riferimento ai vari Claire, Chris o Leon della serie videoludica quindi), membri della squadra speciale S.T.A.R.S. impegnata a sopprimere un gruppo di scienziati zombificati a seguito di un incidente in un laboratorio di biotecnologia, a sua volta provocato dalla follia digitale di un super computer. La distribuzione del film nelle sale cinematografiche è prevista per il 2002.

La Miramax ha acquistato i diritti di distribuzione di **Apocalypse Now Redux** di Francio Ford Coppola. La nuova versione del classico di guerra del '79, allungata di ben 53 minuti, è stata presentata con successo all'ultimo festival di Cannes. Il film sembra stia percorrendo la medesima strada de *L'esorcista* quando questo venne riproposto nelle sale cinematografiche in versione integrale grazie al successo ottenuto dalla versione su DVD.

Zombie, rockers ed extraterrestri sono i protagonisti dell'opera prima di Takeuchi Tetsuro, a metà strada tra *La notte dei Morti Viventi* e *Rock 'n' Roll High School*. **Wild Zero** è una parodia dell'orrore che vede il cantante di un gruppo rock, Guitar Wolf, farsi strada tra una miriade di zombie alla ricerca della propria amata. Ritmo serrato ed ettolitri di sangue versati ne fanno un must per tutti i fan del genere splatter-trash.

Resident Evil - The Movie

Frankenstein Junior

(Young Frankenstein, USA 1974)

Frederick Frankenstein, rinomato neurochirurgo americano, nipote del famigerato barone ideato da Mary W. Shelly, riceve in eredità dal proprio avo un castello sulle montagne della Transilvania. Raggiunta l'antica dimora, scopre con l'aiuto della bella assistente alemanna, Inga, ed il suo fedele servitore Igor, un passaggio segreto per il laboratorio dove, anni prima, il nonno aveva iniziato gli esperimenti per resuscitare una creatura priva di vita. Dapprima scettico sulla veridicità degli studi del proprio avo (tanto da non sopportare qualsiasi relazione con il suo nome), Frederick si ricrederà quando verrà alla scoperta dei suoi scritti scientifici e deciderà di continuarne gli esperimenti.

Ispirato al testo letterario di Mary W. Shelley e visivamente debitore ai classici in bianco e nero con Bela Lugosi e Boris Karlof, *Frankenstein Junior* riprende i temi e le suggestioni di quelle opere, interpretandoli in chiave satirica. La storia, concepita da Gene Wilder e sviluppata successivamente con l'apporto di Mel Brooks nel ruolo di regista e co-sceneggiatore, riscosse grandissimo successo sia in America che in Europa pur essendo girato completamente in bianco e nero (caratteristica che portò la Columbia ad abbandonare il progetto, ripreso poi felicemente dalla Fox). Grazie all'ottimo cast e ad alcune gag esilaranti, il film, riscoperto di generazione in generazione, rappresenta uno dei classici imprescindibili della commedia americana.

Il DVD di *Frankenstein Junior* non è certamente fresco di stampa, ma merita di essere segnalato in questa sede dato che rappresenta una vera e propria Collector's Edition, tecnicamente più che soddisfacente e dai contenuti extra veramente massicci. Pur basandosi su una pellicola del '74, la qualità video del DVD è garantita dalla pulizia occorsa in occasione della ri-distribuzione cinematografica di qualche anno fa.
L'audio è presentato naturalmente nel semplice ma efficace DD 2.0 e la traccia inglese permette, ai cultori del film o ai semplici curiosi, di apprezzarne gli intraducibili giochi di parole. Tra i contenuti speciali segnaliamo delle divertenti interviste fatte all'epoca della lavorazione, proprio sul set messicano del film, ad opera di un simpatico giornalista dalla parlata latino americana. Una vera e propria gag risulta essere l'intervista all'indimenticabile Marty Feldman nel momento in cui l'attore inglese afferra il microfono a cono del giornalista ed incomincia ad usarlo a mo' di rasoio elettrico. L'interessante making of (di recente produzione) della durata di circa trenta minuti, mostra Wilder, il produttore ed il direttore della fotografia raccontare piccoli aneddoti sulle diverse fasi di lavorazione del film. Vi sono inoltre una decina di scene tagliate dalla versione definitiva, tra cui un divertente siparo conclusivo di tutti gli attori, comparse comprese, che originariamente doveva accompagnare i titoli di coda.

Scheda artistica:

Regia
Mel Brooks
Sceneggiatura
Gene Wilder, Mel Brooks (tratta dal romanzo di Mary W. Shelley)
Interpreti principali
Gene Wilder (Frederick Frankenstein), Peter Boyle (il Mostro), Marty Feldman (Igor), Teri Garr (Inga), Madeline Kahn (Elizabeth), Cloris Leachman (Frau Blucher)
Prodotto da
20th Century Fox, Crossbow Production, Gruskoff/Venture Films, Jouer Limited

Scheda tecnica

Formato schermo	1.85:1 anamorfico
Formati sonori	Ita (DD 2.0), Fra (DD 2.0), Ing (DD 2.0)
Sottotitoli	Fra, Gre, Ing, Ita, Ola
Contenuti speciali	Making of, commento audio del regista, scene tagliate, errori degli attori, outtakes, interviste messicane, trailer e spot TV
Supporto	DVD 9
Distribuito da	20th Century Fox Home Entertainment
Anno produzione	2000
Prezzo consigliato	L.49.000

Echi mortali

(Stir of Echoes, USA 1999)

L'operaio telefonico Tom Witzky (interpretato da Kevin Bacon) vive modestamente con la moglie Maggie e il figlioletto Jake in un quartiere periferico di Chicago. Il giovane padre di famiglia non è però soddisfatto della propria vita e le sue giornate si susseguo mestamente fino a quando... Fino a quando, durante una festa tra amici, il nostro non si sottopone ad una seduta di ipnosi. Scettico sulla possibilità di essere ipnotizzato, Tom avrà ampiamante modo di ricredersi. Ma soprattutto di allarmarsi quando più tardi comincerà improvvisamente a percepire strani rumori e presenze all'interno della sua casa. Il fantasma di una giovane del quartiere, scomparsa misteriosamente anni prima, cerca di contattarlo dall'aldilà per scopi misteriosi. Pur rischiando di demolire il suo già precario rapporto matrimoniale, Tom viene spinto dagli eventi metafisici di cui è testimone alla ricerca spasmodica della verità e contemporaneamente ad un personale riscatto da una vita poco gratificante.

Tratto da un romanzo scritto nel 1958 (*Io sono Helen Driscool*) di Richard Matheson, il film diretto da David Koepp, alla sua seconda regia, si rivela essere una sincera ghost-story incentrata più sull'analisi della psicologia dei personaggi che su costosi e furbi effetti speciali. Ciò nonostante riesce comunque a far sobbalzare più di una volta lo spettatore. Le apparizioni del fantasma, come già visto in *Ring*, sono riprese alla velocità di sei fotogrammi al secondo al fine di conferire all'ectoplasma un movimento innaturale e di conseguenza più spettrale.
Oculata la scelta del cast: da un Kevin Bacon in straordinaria forma che recita secondo le collaudate tecniche dell'Actors' Studio, sino al piccolo David Cope, anche lui, nel film, recettore della presenza spiritica, che stupisce per la sua naturalezza nell'interpretare un ruolo non facile.

La qualità video del DVD attinge fortunatamente ad una pellicola giovane di età, permettendo così una compressione indolore ed una buona definizione, messa comunque sotto pressione da una fotografia spesso volutamente cupa.
La traccia audio Dolby Digital 5.1 compie egregiamente il proprio lavoro risultando molto coinvolgente e calibrata grazie anche ad un perfetto missaggio che ne stimola l'ascolto ad alto volume.
Da elogiare, inoltre, la scelta della Fox di sottotitolare il commento audio del regista durante la visione del film, caratteristica purtroppo spesso ignorata dalle case di authoring DVD. Tra gli extra si segnalano anche cinque minuti di outtakes (non troppo interessanti sinceramente, anzi diciamo pure trascurabili) ed un video musicale promozionale del film intitolato "Breathe" (su cui sinceramente è meglio evitare ogni commento in onore alla qualità del film).

Scheda artistica:

Regia
David Koepp
Sceneggiatura
Richard Matheson (racconto originale), David Koepp
Interpreti principali
Kevin Bacon (Tom Witzky), Kathryn Erbe (Maggie Witzky), Illeana Douglas (Lisa), Zachary David Cope (Jake Witzky)
Prodotto da
Artisan Entertainment

Scheda tecnica

Formato schermo	1.85:1 anamorfico
Formati sonori	Ita (DD 5.1), Ing (DD 5.1)
Sottotitoli	Ita, Ing
Contenuti speciali	Commento audio del regista, dietro le quinte, video musicale "Breathe", trailer televisivi
Supporto	DVD 9
Distribuito da	20th Century Fox Home Entertainment
Anno produzione	2001
Prezzo consigliato	L.42.000

DVD*news*

Grazie alla Momentum Picture, per il 6 agosto è prevista l'uscita Regione 2 (versione inglese) di **Requiem for a Dream** di Darren Aronofsky. Soggetto di una scandalosa distribuzione al di fuori dei confini americani, in parte dovuto al rated 17+ affibbiatogli dalla MPAA (che lo ha reso di fatto uno "scomodo" prodotto commerciale), il film dell'autore di *Pi il teorema del delirio* è stato sicuramente tra i più interessanti prodotti artistici del 2000. Tratto da un racconto di Hubert Shelby Jr., la trama narra le avventure di quattro personaggi nel loro oscuro e deleterio viaggio verso la distruzione indotta dalla droga. Tra questi, Sara (Ellen Burstyn nella foto), una vedova, intraprende un'estenuante dieta a base di pillole per partecipare alla sua trasmissione televisiva preferita. La qualità tecnica e dei contenuti riprenderanno, felicemente, le stesse della versione Regione 1: video anamorfico 1.85:1, audio DD 5.1, commento del regista, due making of, scene tagliate e interviste varie.

Se siete rimasti affascinati dal film **Starship Troopers** di Paul Verhoeven ma non tanto dall'edizione nostrana su DVD doppio lato, sappiate che è uscita in Inghilterra a metà giugno un'edizione rivisitata nei contenuti speciali. Il DVD, presentato in video anamorfico e DD 5.1 (con la traccia anche in italiano!) conterrà infatti un making of, un commento audio, le scene tagliate, dei screen test ed il trailer cinematografico.

La Dynamic Italia ha presentato il piano dell'opera di **Serial Experiments Lain**. I tredici episodi della serie saranno contenuti in quattro DVD, con il primo in uscita nel mese di giugno (ritardi permettendo). L'anime sarà presentato in diverse lingue codificate in Dolby Surround e Dolby Stereo (tra le quali anche quella originale) e sottotitoli vari. Tra gli extra si segnalano i titoli di testa e di coda, il glossario cartaceo di 36 pagine a colori e le appendici Device #01 e #02 che, sottolinea il produttore, non sono presenti nel piano dell'opera di edizione francese.

>Playground

Mensile di dialettica videoludica
Feedback: playground@tin.it

PlayGround - Super Console
Via XXV Aprile, 39 - 20091 Bresso (MI)
email: playground@tin.it
Per la pubblicazione degli indirizzi e-mail è necessaria esplicita richiesta

Ciao Marcello, dopo aver letto **Playground** di maggio mi sono subito deciso a dire la mia sull'argomento "Hardcore gamers-Massa ignorante" che sembra davvero aver diviso in due, da qualche anno, l'utenza videoludica. Premetto che faccio parte della prima fazione, non ho ancora acquistato PlayStation2, e sono uno sfegatato sostenitore di Sega. C'è anche da dire che, come probabilmente gran parte dei cosiddetti "hardcore gamers", attendevo da sempre una situazione di mercato come questa, nella quale un sistema si imponesse sulla concorrenza diventando non solo un fenomeno di massa, ma addirittura sinonimo stesso della parola "videogioco". Ora che questa situazione si è concretizzata, facendo entrare il videogioco nelle case di tutti, ho dovuto ricredermi: la Sony ha creato un vero e proprio mostro, in grado di soffocare la concorrenza e di oscurare le grandi del passato, Sega e Nintendo, finendo addirittura per affondare la prima e colpendo duramente la seconda, la quale si può dire sia sopravvissuta fino ad ora praticamente solo grazie al redditizio mercato dei Pokémon. La nuova utenza che si è venuta a creare compra i videogiochi senza cognizione di causa, basandosi sulla copertina o, principalmente, sulla popolarità di una serie (**Tomb Raider**, **FIFA**, ecc.), ignorando la più valida alternativa perché non altrettanto pubblicizzata (basti esaminare il caso **ISS-FIFA**). La nuova utenza è quindi ignorante? Dispiace ammetterlo, ma lo spirito autodidatta che contraddistingueva noi videogiocatori di vecchio stampo non sembra essersi trasmesso di generazione in generazione, conferendo alla cosiddetta massa l'ignoranza ormai tipica del "giocare perché trendy". La massa ha inoltre contribuito alla disfatta di Dreamcast e quindi di una validissima (a mio parere superiore in termini qualitativi) concorrenza. L'hype creato intorno all'uscita di PlayStation2 ha praticamente ridotto a zero le possibilità di Sega di ritornare da protagonista nel mercato dei VG, relegando il sistema dalla spirale blu/arancio ad una fetta di mercato costituita quasi esclusivamente dai vecchi utenti dell'unica vera grande "S". Sega lascia il mercato hardware per colpa diretta dell'ignoranza della massa. Anche il videogioco in sé sta cambiando per adattarsi alla massa: ho notato una recente involuzione nel settaggio del livello di difficoltà di parecchi giochi, specialmente nei RPG e nei survival horror: la semplificazione del sistema di controllo della saga di **Final Fantasy** mi sembra un chiaro esempio; la scomparsa nell'ottavo capitolo di elementi classici come gli MP in favore di un nuovo sistema di acquisizione delle magie per numero unitario ha fatto storcere il naso a più di un appassionato. Discorso inverso invece per **Resident Evil**, nel quale le nuove azioni performabili e il numero sempre maggiore di armi disponibili hanno reso il gioco molto più movimentato e semplice rispetto al primo, paurosissimo episodio.

La morale del discorso "massa" si può tradurre in una trasformazione del mercato dei VG che deve ancora smettere di attuarsi; o forse la moda passerà e le perdite finanziarie delle case produttrici ci faranno rivivere una nuova crisi stile metà '80: se mai dovesse accadere, ci rimane solo da sperare in un nuovo NES, in grado di far risorgere il mercato e di ritornare a farci divertire.

Martin De Martin

P.S.: Dimmi Marcello, ho letto una tua lettera su un vecchio numero della mitica *Game Power*... Ma ce l'hai così tanto con i beat'em up?

Mai avuto niente da ridire sui beat'em up. Semmai sull'industria, che all'epoca - a cavallo fra i 16 e i 32bit - sembrava attraversata dalla mania dei picchia-picchia. Ben più interessante fu affrontare la questione col Bittanti su queste stesse pagine.

Già già già... **PlayGround** si sta assottigliando sempre più o sbaglio? Carenza di missive o scelta commerciale? Rubrica troppo intelligente? Missive troppo scontate? Ci sono i saldi? E che siamo in acciaieria? A queste domande non si potrà mai dare una risposta, ma tanto non è questo l'argomento che questa mia vuole trattare. In realtà il soggetto sarà... (squilli di tamburi) ...la PlayStation2! "Oooh, finalmente un'altra lettera banale!" Già già già... ripeto io. Caro Avecone, ti capisco, anzi, mi sento empaticamente simbionte di ciò che tu provasti vedendo i primi filmati della meraviglia Sony. Dev'essere la condanna di chi con la grafica 3D ci ha lavorato, ed è capace di distinguere il miracolo. "Ah ah ah! un altro Sonyfilo tutto chiacchiere e distintivo!" Già già già... Però è un dato di fatto che chi dice che la PlayStation2 fa schifo dovrebbe essere condannato a giocare solo giochi Microsoft per l'eternità, compresi quelli didattici per bambini. In passato stavo discutendo con un mio amico sull'effetto "profondità di campo" presente nel videogioco **Metal Gear Solid** per PlayStation che forse alcuni tra voi ricorderanno; ebbene, intervenne improvvisamente un altro umano con la frase: "A me **MGS** non mi è mai piaciuto". Nulla che scuotesse più di tanto la nostra sfera emotiva. "Anzi, quel gioco mi ha fatto proprio schifo, non capisco perché vi sia piaciuto tanto." La sfera emotiva cominciò a rotolare addosso al proferitore di tali ingiurie con la forza di una bomba H. E che diamine! Non mi puoi toccare il pupillo, porco cane! In altro momento l'australopiteco in questione aveva sostenuto che il suo **Captain Tsubasa** taroccato fosse "fatto bene". Vedete, l'argomento "competente vs incompetente" è un argomento delicato, ed è probabilmente, affiancato alle cause da te (Marcello) addotte, il motivo scatenante della faida "hardcore gamer vs massa" dove per hardcore gamer si intende hardcore gamer e per massa si intende il filo giallo e verde che è in mezzo a i due poli. "Miii! ora parla pure di politica!" Già già già... Premetto che la faida, come tutte le faide, è ovviamente insulsa, ma vorrei spezzare un torrone a favore di chi a mezzo del proprio giudizio critico pensa di fare del bene al mercato comprando, originali, prodotti che valga la pena davvero acquistare per poi sentirli esporre al pubblico ludibrio da chi dell'argomento non sa assolutamente nulla. E' una tenzone vecchia come il mondo, più vecchia di quelle combattute in **Defender of the Crown**. Dream Theater vs Toto Cutugno, *Alien* vs *Species* e **Castlevania** vs... beh, **Captain Tsubasa**. Ma anche Van Gogh vs Ferruccio Pizzulli (in arte Putrido), neorealista. Insomma Arte vs... beh, **Captain Tsubasa**. "La maturità del critico sta nel non sminuire chi critico non è"* e che però, aggiungerei io, non si atteggia a tale. Perché devi venirmi a dire che Steve Morse fa schifo? Ascolta Max Pezzali e non rompermi le scatole. Sto deragliando, non stavo parlando della PlayStation2? Appunto 23136: evitare la mescalina a colazione. "Ecco te l'avevo detto che era un poco di buono!" Già già già... Lungi da me il propagandare un modus operandi del tipo <Ti ho detto "scemo" perché mi hai detto "brutto"!>. Quello che vorrei la gente capisse piuttosto che scannarsi per questa o quella console o videogame è che... no, non me la sento. Spiegaglielo tu, Marcello, per favore. E ora, per la gioia di grandi e piccini: il momento del luogo comune! <I gusti sono gusti.> Fantastico. Il momento topico di questa lettera. I gusti sono gusti... ma lo sai che 'sta frase non vuol dire nulla? <Ciò che fa schifo fa schifo> sì... più o meno suona uguale. Ma se io dico che **Sensible Soccer** su PSone fa schifo, le persone a cui piace si devono sentire chiamate in causa come lo sarei io se loro dicessero che **Vagrant Story** fa schifo? "Miii! Finalmente ha fatto una domanda intelligente!" Già già già... L'oggettività artistica è un delitto? Nuoce alla libertà altrui? Offende altri? O forse non esiste oggettività artistica nel mondo del "tutto è relativo?" Chissene. MESSAGGIO PROMOZIONALE: La PlayStation2 è un miracolo di tecnica applicata all'hardware. La PlayStation2 fa sbavare me, Avecone, e tutti quelli che si rendono conto di ciò che sono le sue possibilità. Per quanto riguarda il software potete stare certi che i giochi belli saranno pochi e dovremo aspettarli per più tempo visto i tempi di lavorazione triplicati per ovvie ragioni. FINE MESSAGGIO PROMOZIONALE. Riassunto: La vita è la metafora di una partita a... beh, **Captain Tsubasa**, ma nel futuro vedo un diorama dove tutti giocheranno prodotti fantastici e che piaceranno a tutti. **Shadow of Memories** è un capolavoro di sceneggiatura. I lettori prenderanno troppo sul serio questa lettera e mi troverò con la finanza alla porta, ma come diceva Riondino: Fondiù... Fine. Già già già...

Wis - Sono l'amore di Wis per... beh, **Captain Tsubasa**
wis@libero.it

*citazione da "*Epistola to PlayGround*" Wis, maggio 2001.

Profondo dissenso nella società esterna. Profondo dissenso in me stesso. La società Nike-*derived* nata sulle ceneri post-anni '60 si apre e si chiude a spirale fagocitando le masse, che, zombificate in Romeriana memoria, avanzano convinte di promuovere la bio-diversità. La spirale si apre e si chiude, la spirale è contraccettiva e uccide l'idea fecondata. Chi gioca il gioco (al massacro) ricade nell'omologazione trendista incurante di far parte di un piano che prevede l'acquisizione pseudo-coatta di un ruolo sociale predefinito in realtà esistente solo nella capoccia di qualche responsabile marketing. C'è chi va e c'è chi viene; chi viene, come noto dopo Siffredi, gode. Più le cose cambiano più restano uguali. Le religioni non sono merda bensì letame utile per concimare gli improduttivi campi mentali della XS-Generation. Parole in ordine una dietro l'altra scaturiscono dall'orgia poligonal-letteraria di cui sono protagonista e demiurgo, facendomi skippare in maniera skizophrenica da una all'altra. Vago come una rosa errante privo di deadline coercitive e limitanti, rifacendomi a nessuno stile in particolare e a tutti in generale, conscio del disinteresse generato dalle mie elucubrazioni. La spirale infine è deceduta, adesso possiamo lasciarci andare ad amplessi meno soffocati col monolito di Kubrik, che per gli artisti del digitale sembra ben più complesso del (game)cubo di Rubik. Ma la vita è piena di sorprese, ed ecco qualcuno che vuole mettere una X sul parallelepipedo darkeggiante da tutti Sonyato. Billy the kid arriva e prende posto, "scusate il ritardo" ci dice promettendoci il Nirvana digitale. "Le console stelle e strisce sono destinate a fallire" recita il (video)luogo comune, ma Billy spergiura che i Nippo moriranno tutti d'Nvidia. A chi dar ragione? Non lo so, se parla Sony sto in silenzio solo se mi mettono l'anti-aliasing, che poi dopotutto la vita e fatta a scale(ttature), c'è chi sale (Sony) c'è chi scende (Sega) e c'è chi prende l'Hashish. Discorso longevità. Cos'e la longevità? Sono 20 anni venti che videogioco, più longevo di così si muore. Gioco corto, gioco lungo, gioco moscio, gioco brutto, quanto tempo dura l'erezione digitale? Dipende. Se vai a p***ane dal pirata di turno pochino: non c'è sesso senza Amore. Se il gioco dura 90 ore ma è un museo dell'orrore tecnoludico ancora meno: non c'è amore senza Sesso. Se il gioco è l'ennesima (re)incarnazione del franchise di **FIFA** sai cosa fare: non c'è casa senza cesso. La ripetitività non sempre è deleteria alla durata del rapporto intervideoludico. In un soccer game la partita si ripropone in tutte le modalità, apparentemente uguale a se stessa, quando in realtà offre invece una serie di variabili pressoché infinite arricchite dal multiplayer (vero Santo Graal in questo genere di giochi). In altri titoli la ripetitività non fa calare l'erezione grazie alla presenza di concept capaci di incocainare l'utente; riempire i buchi di **Tetris** coi nostri bei mattoni duri dà assuefazione così come scivolare sulle piccole labbra dei tunnel vettoriali di **Tempest**. Al contrario, in altri titoli apparentemente più variegati, c'è una tale piattezza strutturale da non garantire il piacere nemmeno con l'assunzione del pastiglione di Viagra; parlo di roba tipo la spigoliforme Lara (s)croft, persa nel suo mondo di porte da aprire e chiavi da trovare. Chiavare per un po' con Lara risulta inizialmente divertente grazie soprattutto agli architetti Eidos, ma il troppo stroppia e anche se la f**a è tanta la voglia manca. Bisognerebbe comunque distinguere fra gli hardcore gamers (gente che ha visto pixel grandi come castagne) e neofiti. I primi sanno tutto di tutto (?), sono avvezzi a qualsiasi tipologia videoludica, si districano istintivamente fra interfacce utente ideogrammatiche e dopo pochi istanti di gioco hanno già capito dove i programmatori volevano andare a parare; i secondi ci mettono un quarto d'ora a settare un intervallo a tre squadre ad **ISS pro Evolution**, passano ore cercando di interagire con un fondale palesemente pre-renderizzato di **Resident Evil** e non riescono ad aprire una porta di **Tomb Raider** perché, dopo 10 minuti, non sono ancora riusciti a posizionarsi davanti alla stramaledetta leva. A questo punto appare chiaro che la longevità venga influenzata dal grado di assuefazione alle meccaniche intrinseche del videoludico, e quindi si impone la differenziazione: da una parte l'hardcore gamer che ricerca varietà "reale", difficoltà cruenta ma "intelligente", longevità "al netto" dei bauli Residenteviliani; dall'altra il mass-player (o mess-player?) per il quale varietà è uguale a un nuovo set di texture per ogni livello, la difficoltà è bypassata dal porting da Action Replay, e la longevità al lordo tiene conto delle tare (mentali?) del giocatore. Laddove la vecchia guardia subisce la dipartita dell'agognata "sospensione nell'incredulità" (che l'Emotion Engine dovrebbe restaurare), l'Ignorante videoludico vive percependo il videogame come un mondo aperto assolutamente non lineare, dove qualsiasi cosa può cambiare o accadere; non subisce le mortificazioni di un gameplay ripetitivo, di un fogging esasperato o di un frame rate instabile. Semplicemente perché non ha gli strumenti per rilevare questi difetti. Che dire? Probabilmente che le masse in fondo siamo noi (toh!) e quindi la differenziazione sovresposta è solo una generalizzazione pazzesca frutto della mia mente malata e presuntuosa. Qualcuno delle nuove leve, un giorno, mi spiegherà perché i barili di **Donkey Kong Country** si rompevano mentre in **Biohazard** rompono e basta. E allora saremo tutti contenti.

Domandone finale: ma i coders nipponici sono davvero dei geniaioidi come sembrano oppure spiccano nella mediocrità generale come una piramide in un campo di merda? E ancora: è più Artista-genio Kazunori Yamauchi che è riuscito a riproporre in un opera d'arte digitale la fisica comportamentale di centinaia di vetture, oppure il vero fenomeno è Sakaguchi che con i suoi fantastici "contenuti emozionali" ha incantato milioni di persone? E perché non Jeff Minter, che ha portato la psichedelia nel videogame reinventando gli sparatutto con **Tempest**?

L'importante è (video)giocare. Siempre.

Mercury

> "Vago come una rosa errante privo di deadline coercitive e limitanti, **rifacendomi a nessuno stile in particolare** e a tutti in generale, conscio del disinteresse generato **dalle mie elucubrazioni.**"
>
> Mercury

Toh. Oggi mando il mio chaperon a comprare **Super** e cosa ti leggo nel **PlayGround**? La rivolta della massa...

No. Raga, così non va bene. La massa non può ribellarsi. Altrimenti cosa l'avremmo inventato a fare lo *ius prime noctis*? Ai commenti di chi taccia noi hardcore gamers "aristocratici" di maleducazione, rispondo con sdegno, gettando una manciata di monete auree dalla finestra. Ok, si scherzava, passiamo alle parole che contano. Innanzitutto mi arrogo il diritto di essere libero, al pari di chiunque, di manifestare il mio pensiero. Non è detto che solo perché esprimo delle idee diverse da, chessò, il 90% delle persone, non possa esprimermi, salvo accettare senza problemi le critiche o commenti che ne seguono, come ogni persona sensata farebbe. Inoltre, se si rileggono attentamente alcune delle mie argomentazioni, si può evincere che il termine "massa", a ben vedere, si riferisce ad una ben definita cerchia di persone (a mio avviso), la maggior parte delle quali non legge neppure riviste del settore, né tanto meno l'angolo della posta. Ri-confermo che il mercato è saturo di gente che non compra per giocare e, diciamocelo, è un peccato. E' vero, arricchendo Sony & C., qualche bel gioco in più, nella massa di pattume, ci può scappare. Ma che peccato sapere che qualcuno scambia le ns passioni e passatempi privilegiati per una ridicola manifestazione del proprio ego. C'è chi compra per dimostrare, per piacere ad altri, per far piacere ad amici e parenti. Non me ne vogliate, ma vedere una delle mie (tante) passioni ridotta a semplice merce di scambio mi spiace. La teoria di Marcello sulla "scoperta" dei videogiochi da parte delle vecchie leve e del loro "istinto di possessione" credo sia giusta per alcune persone, ma non per me. Per essere nobile, sono più populista di altra gente. Non mi spiace se un tot di gente si unisce al mio gruppo, al mio hobby, anzi, quello che mi da fastidio è che entri a far parte del gruppo di amici gente che non gioca per il piacere di giocare. Porto ad esempio comparativo i tifosi di calcio. Colui che si definisce un "tifoso", credete apprezzi quei coglioni che vanno allo stadio solo per menare le mani? Hey, qualcuno li difenderà anche e dirà che essi sono liberissimi di considerarsi tifosi, che magari sono più tifosi di altri... ma per me restano coglioni. Che in lingua videoludica significa: c'è chi si è avvicinato al mondo dei videogames solo perché esistono i masterizzatori o per non sentirsi un diverso, uno sfigato. Ovverosia, sta facendo qualcosa non per passione propria, ma dettato da motivazioni terze. Mica bello, sapete? Altro

esempio comparativo: credete che chi ama davvero l'arte, sia felice di vedere quadri di Van Gogh o Magritte o Renoir venduti SOLO ED ESCLUSIVAMENTE a persone che hanno pacchi di soldi? Magnati della finanza che comprano dei capolavori che TUTTI dovrebbero vedere, solo per soddisfare il proprio ego, per esporli nel loro salotto o nelle loro aziende/uffici? Gente che non sa un c***o di Magritte, e che quantifica il valore di un quadro non per quanto quel quadro possa dare all'anima, ma al proprio portafoglio o ego?

Per rispondere ad una lettera di questo mese, io dico: non c'è niente di male a comprare **FIFA**, Barbie o altro. De gustibus... Ma allora cosa le compriamo a fare le riviste di VG?

Io adoro *Dragonball*, ok? Ma so che Bandai è una ditta avida di soldi, che fa giochi del c***o sfruttando la passione dei poveri otaku. Posso biasimare chi incoraggia tale politica? In questo mondo siamo tutti uguali (quasi), ognuno può fare quello che vuole, ma incoraggiare i furbi e i disonesti non è una di quelle libertà di cui mi approfitterei maggiormente. Se il mio vicino di casa adora **Dragonball**, ha la PSone e lo vuole comprare, è liberissimo di farlo. Ma, se permettete, ci rimetto anch'io, perché finché Bandai trova pollastri che comprano i suoi giochi la qualità non migliorerà mai. Posso, cortesemente, incazzarmi per questo motivo? Sono un fottuto egoista... embé? E comunque, non so se si è notato, ma i miei e altrui scritti hanno invitato gente che MAI si era sognata di scrivere a **Super** a fare sentire la loro voce.

Non è bellissimo? Il bello di provocare è stimolare commenti ed analisi in gente normalmente troppo pigra per darsi una mossa. O per attirare gente che normalmente non lo farebbe, a dire la sua. E se chi ha scritto a **PlayGround** sentendosi tirare in ballo si sente parte della "massa" si sbaglia alla grande. Il fatto solo di avere scritto, espresso un'opinione, implica che lo scrivente è già automaticamente "fuori" dalla massa, in quanto parte "attiva" di questo ns hobby comune. Mi spiace raga, se volevate sentirvi parte della massa e ne andavate fieri, beh, vi siete sottostimati ^__^

La provocazione è un arte. L'arte è notoriamente di sinistra.
Il Vs Lord è "un nobile di sinistra"®
Che storia ^__^
Cius a tous
Emanuele
a.k.a. Lord of The Midlands

Leggendo **PlayGround** di maggio mi sono sentito un po' chiamato in causa, quindi eccomi qui per dire, nuovamente, la mia. Io non ce l'ho con la massa, sono contento che il mercato dei videogiochi stia crescendo a dismisura. Uno solo però è il pericolo: quello che il videogioco si massifichi perdendo costantemente di qualità. Per questo società come Polyphony Digital (ma anche Konami, Capcom, Namco, Square e Codemasters) meritano il mio plauso, in quanto sono in grado di realizzare prodotti superbi: forse gli ultimi esempi di vera dedizione e passione alla programmazione ludica. Troppo spesso (e più che in passato) mi capita di vedere titoli messi sul mercato con poca cura, con il solo scopo di vendere e fare soldi. E questo non lo concepisco, così come non concepisco il fatto che VENDANO. La mia paura è quindi quella che prodotti come **GT3** diventino sempre più rari in futuro... Spero di sbagliarmi.

Altra cosa. Non sono d'accordo con chi dice che i giochi del passato sono delle ciofeche assurde. Forse lo sono oggi, ma non per me che ho avuto il piacere di giocarli allora, e comunque non si può assolutamente dare un giudizio OGGI su quelli che furono i giochi con cui io e molti altri abbiamo cominciato a videogiocare. E' ingiusto giudicarli ora.

E non è neanche vero che è la nostra mente a farci apparire meravigliosi i giochi del passato. Chi dice ciò, evidentemente non si è emozionato quanto il sottoscritto con i vari titoli C64 e Amiga. Secondo me quei giochi devono rimanere parte dei nostri ricordi, perché è chiaro che oggi non potrebbero più darci le emozioni di un tempo. Non ha senso rigiocarci: teniamoceli dentro. Questo purtroppo perché il videogioco è una forma d'arte imprescindibile dalla tecnologia. Fra dieci anni anche **GT3** ci sembrerà una ciofeca. Nei nostri ricordi, però, rimarrà sempre quel capolavoro che è, ed è giusto che sia così...

Concludo ripetendo quello che ho detto nella scorsa missiva: io sono fiero di aver cominciato a giocare con Intellevision e C64, e se potessi rifarei tutto. Noi abbiamo avuto un grande privilegio: quello di aver assistito alla nascita di questo nuovo, eccitante mondo. Secondo me chi comincia oggi a giocare è come se si fosse perso un pezzo di storia. Lo dico senza cattiveria... non mi assalite! ^____^
Un saluto a tutti.
Andrea "Danziger" Curzi

*Sicuramente chi approda ai lidi digitali del videogame oggi s'è perso un pezzo di storia (pace). Sicuramente chi approderà ai lidi digitali del videogame domani si sarà perso il pezzo di storia in corso d'opera (vi ricordate l'era dei 128bit? Che tempi! Quelli si che erano begli anni. La lotta fra Microsoft, Nintendo e Sony... E che giochi! **MGS2**, **Devil May Cry**, **GT3**, **Soul Calibur 2**, **Net Racer**, **Alone in the Net**... Oggi il mercato si è ancor più massificato. Che schifo. Non comprerò mai una console Philips! Viva De Longhi e la sua GameTube! L'XYZ Box è un PC senza tastiera).*

*Sicuramente chi approderà ai lidi digitali del videogame dopodomani si sarà perso il pezzo di storia dell'era precedente (vi ricordate l'era dei 256bit? Che tempi! Si giocava ancora usando le mani! Era quella "fisicità" del videogame che lo rendeva speciale. Oggi ti limiti ad indossare la GameBand di Siemens e fai tutto con la testa. Anche la grafica te la crei da solo, con l'immaginazione. Allora, invece, c'erano team composti da sole 30 o 50 persone capaci di partorire prodotti che non sfigurerebbero in un confronto con il blasonatissimo **Zany Golf 2069** di Simulmondo.). E per allora noi tutti saremo morti. Mi chiedo chi davvero si sarà perso il meglio alla fine della fiera...*

Carissima redazione di **Super**, lo scirocco insistente di questi giorni di maggio mi stimola ad aprire una discussione che si accenderà probabilmente in estate, sempre che queste elucubrazioni Vi interessino. Seguo per personale interesse l'evoluzione delle forme mediatiche dai tempi del liceo, quando scoprii McLuhan e le sue teorie sul villaggio globale, e ho sempre cercato di approcciare a tutto quello che "comunica" con curiosità. Mi sono imbattuto tardi nei Videogames (cfr. la mia pubblicata in maggio) e ho subito notato una sorta di frattura tra i media che definirei CLASSICI, ossia TV, radio e giornali, e i NUOVI, cioè Internet.

Vorrei concentrare la mia attenzione sui primi; a parte rare trasmissioni radiofoniche, e fra queste vorrei citare *Golem* di G.Luca Nicoletti trasmessa al mattino da Radio1RAI, i media continuano ad ignorare i VG, relegandoli a mero fenomeno commerciale o peggio ad indicarli come elemento pressoché distruttivo per la mente dei "giovani" (e qua mi scappa una risata galattica visto che il bacino di utenza dei VG è drasticamente dalla parte di noi 25-35enni).

Purtroppo credo anche che canali tematici come GAME su satellite non si impegnino troppo nel fare cultura sui VG, ma che si pongano come vetrine commerciali punto e basta.

Quando verremo "sdoganati"? Credo dipenda anche da noi, dalle nostre scelte; il mio suggerimento personale è di renderci più visibili come utenti critici di fronte ad una ignoranza profonda del fenomeno VG, magari forzando la porta chiusa dei mass-media inondandoli di e-mail o lettere, ma credo che senza un vostro aiuto la lotta sarebbe quella di un topolino contro il cemento armato. Provate dalla vostra posizione a rendere la nostra cultura visibile, altrimenti, secondo me, rischiamo solo di essere considerati un target commerciale di cerebrolesi.
Federico "Groovyman" Ferretti

E' una lotta contro i mulini al vento. Se vedi sempre meno riviste di videogiochi in edicola non credere che si tratti della naturale conseguenza della lotta concorrenziale. I migliori resistono, ma arrancando, perché è il terreno a farsi cedevole, l'ecosistema in bilico, il mercato alle pezze. Le case non hanno più bisogno delle riviste specializzate - le mazzette si assottigliano di mese in mese - e prendono il controllo proprio loro, i mass media tradizionali. I telegiornali fanno reportage da Akihabara, quotidiani e settimanali hanno la loro piccola rubrichetta sui giochini. E va bene così. Basta che se ne parli, anche senza cognizione di causa. Va bene tutto. Anche Rapido, perché no. Siamo tutti vetrine commerciali. Più o meno ampie. Più o meno "profonde". Sinceramente spero che si coesista: da un lato la vetrina dell'informazione informata, dall'altro la vetrina dell'informazione e basta. Sperare che quest'ultima maturi una nuova conoscenza del videogame su nostro "invito" mi pare utopistico, ma tentar non nuoce. Chi scrive la prima lettera da inviare a Mentana?

Ciao Marcello. Un saluto caloroso a tutta la redazione di **Super Console**. Con in sottofondo *Glamour and Pain* di Joe Jackson ti scrivo per portarti un'opinione. Personalmente non capisco cosa ci sia da questionare su Hardcore Gamers (HG) VS Giovani Giocatori Saccenti (GGS). Mio malgrado mi trovo tra gli HG. Non mi piace essere classificato, è limitante, ma dopo 15 anni di VG... Mi rivolgo agli HG. Ragazzi, quanti di voi hanno conservato il passato? Non vendevamo forse tutti i vecchi giochi per comprare gli ultimi usciti? Il software in ambito videoludico diventava rapidamente pattume e noi lo "gettavamo" per comprarci le ulti-

me prove di forza della nostra console, e poi mostrare i giochi come pregiati trofei agli amici (e magari lasciarli a bocca aperta, vero?). Con che coraggio ora ci vantiamo delle partite passate, dei giochi giocati se fino a ieri non ce ne fregava nulla? Se seguissimo la logica che abbiamo seguito per anni, ovvero che gli ultimi giochi usciti sono i più cool allora i GGS sono al nostro stesso livello! Dopotutto loro giocano con quelli, e quanti HG fanno diversamente? L'importante è divertirsi e visto che tutti ci divertiamo perché creare inutili divisioni? Siamo videogiocatori con opinioni ed età diverse, tutto lì. Volevo poi proporre una questione che mi sta molto a cuore. Si diceva una volta che i VG isolassero i ragazzi. In parte era vero. Pensate a tutti i pomeriggi passati da soli davanti al "gioco tremendo che vi ha fatto sudare sette camicie ma siete fieri di aver finito". Comunque esistevano anche i giochi che permettevano di giocare in due o più. Con i **Summer Games** ed affini credo di aver passato alcuni dei più bei pomeriggi in compagnia. Ok, quella volta come ancora oggi ci si incontra, joypad, bibite, urla e l'amicizia è fatta... ma il netplay? Gioco da solo in casa contro un inglese preparatissimo che mi massacra 200 volte al minuto (un FPS a vostra scelta). E anche ammesso che non me la prenda e voglia fare amicizia con lui, il massimo sono 4 parole via e-mail? Ma è mostruoso! Estraniante al massimo! Così si perde tutto il senso di una partita in compagnia!

Questo potrebbe portare al massimo il livello di asocialità di chi è già poco socievole! Non mi piace. Vorrei sapere davvero la vostra opinione. Ciao.
Amedeo

*Stimoli una discussione molto interessante caro Amedeo. Come frutto dell'incontro fra due medium - Internet e videogame - spesso additati come cause o promotori dell'asocializzazione, l'on-line gaming minimizzerà ulteriormente i rapporti interpersonali? Direi che il rischio esiste. Il "netplay" da un lato favorisce l'incontro con altre persone, ma dall'altro priva il giocatore di quella "fisicità" che stringe legami e rafforza amicizie tipica della fruizione di gruppo in ambienti off-line. Senza entrare nello specifico del videogame, è sufficiente fare delle considerazioni su Internet in generale per rendersi conto che l'on-line gaming rischia di estraniare ulteriormente determinati tipi di utenti. La rete ha annullato le distanze e messo in comunicazione milioni di persone sparse per il mondo attraverso chat rooms, e-mail e newsgroup. Ad una prima e superficiale analisi, si direbbe che Internet agevoli la socializzazione, l'incontro fra culture diverse, la nascita di un amicizia o di un amore a distanza. Ed in parte è vero. Ma non per tutti. Secondo gli psicologi Robert Kraut e Vicki Lundmark della Carnegie Mellon University, effetti collaterali quali depressione e solitudine si manifesterebbero in alcuni navigatori assidui. I due ricercatori sono giunti a questa conclusione dopo aver condotto uno studio finanziato da società del calibro di AT&T, Apple, Lotus, Intel e Hewlett Packard, il cui rapporto ("The Internet Paradox – A Social Technology That Reduces Social Involment and Psychological Well-Being?") è stato pubblicato sul numero di settembre 1998 dell'American Psychologist. Per valutare gli effetti di Internet sugli individui, Kraut e Lundmark hanno studiato 96 famiglie per 2 anni. Hanno fornito loro computer, software, modem, abbonamenti ed addestramento. In totale, hanno preso parte allo studio 256 persone, e due terzi di queste vi hanno partecipato fino alla fine rispondendo periodicamente a domande e sottoponendosi a test mirati. Al termine della ricerca, Kraut e Lundmark hanno registrato un incremento medio della depressione pari all'1% per ogni ora trascorsa in rete, nonché un restringimento del 4% medio del numero di contatti sociali "dal vivo" intrattenuti dagli esaminati, sempre per ogni ora di navigazione. Depressione e solitudine quindi: sarebbero questi gli effetti della "comunità globale"? E' vero che in rete si sviluppano rapporti di amicizia, ma è anche vero che nella maggior parte dei casi si tratta di legami "deboli", costruiti spesso a discapito di quelli "forti" tipici dell'interazione con amici e parenti nella vita reale. Cosa succederà quindi al videogiocatore on-line? Di certo avrà un'arma in meno per difendersi dalla demonizzazione (il detto "videogiocando in compagnia faccio e/o coltivo amicizie" non avrà più lo stesso peso) e quest'ultima avrà un'arma in più per attaccarlo. Già vedo orde di psicologi assieparsi dietro gli sbarramenti e lubrificare l'artiglieria e, come al solito, tutti generalizzeranno il problema. Un problema che esiste, sia chiaro, ma che va (e andrà) considerato caso per caso. Questo è quanto dal mio punto di vista. A voi il vostro. Ci becchiamo davanti all'ingresso del San Siro di **Winning Eleven On-Line**. Il pallone lo porto io.*

> "[L'on-line gaming] potrebbe portare al **massimo il livello** di **asocialità** di chi è già poco socievole!"
>
> Amedeo

Salve, innanzitutto faccio i miei complimenti a tutto lo staff e redazione di **Super Console** che in tanti anni ci ha sempre regalato professionalità, correttezza e ampiezza di pensiero unica. Il concetto che mi appresto ad esprimere ha tratto ispirazione dalle prime cinque immagini della recensione di **Winning Eleven 5** a pag.60 di **SC**81, in cui viene mostrata un'azione di gioco nella quale il portiere "nulla pone" all'inesorabile avanzata della sfera in rete... L'IA dei portieri in **WE5**. Sentendo pareri vari, leggendo qua e là nei forum e ascoltando varie persone, mi sono accorto che il problema della "scarsa" intelligenza artificiale dei portieri in **WE5** sconcerta non poco. Ecco... io mi chiedo, ma è davvero un difetto? Secondo il mio modesto parere non è da considerarsi propriamente una pecca. Mi spiego. Quante volte ci è capitato di vedere in una partita trasmessa in televisione portieri che si esibiscono in madornali errori o che rimangono basiti di fronte ad un tiro, senza neanche batter ciglio e guardando quasi come uno spettatore la palla bucare la porta? Il mio ragionamento non è tanto tecnico, ma piuttosto concettuale. Credo che i portieri debbano sbagliare. Se ci fossimo trovati di fronte ad un gioco dove segnare fosse stato impossibile, penso avremmo avuto davanti un prodotto dannatamente noioso. Il fattore "scarsa" IA dei portieri non fa altro che portare il gioco di calcio definitivo ad un più alto stato di realisticità. La realtà è tutt'altro che la perfezione... anche in un videogioco. La Konami lo ha messo in mostra, poi sta ad ognuno di noi accorgersene o meno. Spero che questo mio pensiero sia tenuto in considerazione e magari commentato. Vi saluto complimentandomi ancora per le sempre gradite pagine di **Super Console**.
Vincenzo "Kyo81" Scelsi

*Sbagliare è lecito per i portieri di **Winning Eleven 5**. Restare imbambolati per preziosi secondi davanti ad un pallone oziosamente in viaggio verso il sacco, no. C'è una grossa differenza fra l'errore e la catatonia. Sinceramente non so dirti se si tratta di un'effettiva deficienza dell'IA o di un'errata gestione delle animazioni (talvolta si ha quest'impressione), resta il fatto che un comportamento simile a quello tenuto dal portiere nella sequenza a p.60 di **SC**81 (ed in tante altre circostanze) non s'è mai visto neanche durante una partita di calcetto in parrocchia.*

La demenza dilaga. I luoghi comuni ci avviluppano come una piovra. L'obiettività è morta (pace all'anima sua). Gli RPG Square, gli adventure Konami e i racing Polyphony non sono mai esistiti. I furbi continuano a giocare coi game copiati della PlayStation e i beoti si fiondano a comprare PlayStation2 spinti dalla pubblicità. Gli intenditori videoludici giocano col Dreamcast (ora anche martire) e bistrattano tutto ciò che rechi il marchio Sony (videoregistratori compresi). I nostalgici passano ore davanti agli emulatori, mangiando Puff al formaggio e bevendo chinotto, e i giocatori occasionali (che hanno comunque una Play perché fa trendy) spendono capitali in gettoni, per sollazzarsi coi cabinati di Ken Shiro da prendere a pugni o per ballare sui i dancing game, stando bene attenti a non scivolare sul sudore del tizio che li ha preceduti. Insomma, è questa la realtà videoludica odierna? IO CREDO PROPRIO DI NO. Ho snocciolato un fiume di luoghi comuni e li ho messi insieme nel miglior modo possibile, cercando di valutarne l'effetto sarcastico. Ma insomma, la Sony è davvero un nemico dei videogiochi? La massa becera che tanto odiamo - perché sintesi dell'annullamento della personalità - rappresenta sul serio un pericolo per la futura qualità del software? E' giusto idolatrare console che non sono ancora uscite (Xbox e Gamecube) pur di annichilire l'immagine della grande "S"? Non penso. Credo nella massa come veicolo per la diffusione dell'hardware e giudico i game in quanto tali. Gioco da vent'anni ed ho sempre apprezzato i capolavori - puri e semplici - prescindendo dalla console su cui girano. Ciò mi ha fatto apprezzare i più bei titoli nella storia videoludica e nulla mi vieterà di fare lo stesso anche ora. Mi piacerebbe - semplicemente - che le persone la smettessero di aspettarsi chissà cosa dalla PlayStation2 e cominciassero a divertirsi con quello che hanno. Se il futuro ci riserberà console migliori, tanto meglio (portafogli permettendo). Un saluto a Marcello e a tutta la redazione.
Gino Etna

>Playfaq

Frequently Asked Questions

Feedback: playfaq@tin.it

PlayFAQ - Super Console
Via XXV Aprile, 39 - 20091 Bresso (MI)
email: playfaq@tin.it

Q Il motivo per cui ogni mese vado alla ricerca della vostra rivista e per la veridicità delle vostre recensioni, quindi se mettete un bel 9 su 10 a **Football Manager 2001** io - appassionato di manageriali - corro ad acquistarlo subito. Ed è quello che ho fatto, ma ha scoperto un inghippo: con il passare delle giornate i miei giocatori perdono valori su ogni caratteristica con il conseguente decrescere del loro valore di mercato e delle loro prestazioni sul campo. Questo mi succede con tutte le squadre che alleno e con qualsiasi allenatore. Adesso vi faccio una domanda semplice: esiste una soluzione a questo difetto oppure si tratta dell'ennesimo pacco?

A *Se sei un appassionato di giochi manageriali dovresti comprarli originali. No, davvero. E non lo dico guardando nella sfera di cristallo o collegandomi alla webcam puntata verso tua stanzetta. Lo dico con cognizione di causa. Perdonateci se non ne abbiamo dato notizia in **PlayWorld** (non l'avremo mica fatto apposta?), ma **Football Manager 2001** è il primo prodotto di Codemasters ad includere un nuovo sistema anti-pirateria operante in questo modo: nel corso della masterizzazione si desta un subdolo virus benigno che saltellando allegramente fra una stringa binaria e l'altra modifica il codice del gioco facendo in modo che le prestazioni ed i valori di mercato dei calciatori calino impietosamente ed ineluttabilmente partita dopo partita a prescindere dall'operato del giocatore. Ovviamente il piratozzo non può avvedersi dell'inghippo (lui vede solo se la copia "va") e consegna copie fallate ai suoi ignari clienti (che si rifaranno poi sul Paolo Cardillo di turno). Davvero geniale. E poi dicono che la pirateria ammazza la creatività. :)*

Q Ci sarà modo di mettere le mani sui seguiti di due splendidi giochi quali **Dino Crisis 2** e **Parasite Eve 2** per PS2?

A *La terza edizione di **Dino Crisis** è attualmente prevista per Xbox. Nulla è noto, invece, circa **Parasite Eve 3**, almeno per il momento.*

Q Amici di **Super Console**, sul numero 72 (pagina 93) avete accennato ad un nuovo televisore Sony con delle funzionalità specifiche. A questo proposito, dopo aver comprato la PlayStation2 (con non pochi debiti) volevo ponderare l'acquisto di un televisore 16:9 widescreen Sony con refresh a 100Hz in sostituzione del mio misero 15 pollici. Quali televisori mi consigliate?

A *Sony Italia attualmente distribuisce tre televisori widescreen a 100Hz con tecnologia Digital Reality Creation (DRC). Si tratta dei modelli di fascia alta KV-36FS70, KV-32FQ75 e KV-28FQ75, con schermo da 36, 32 e 28 pollici rispettivamente. Come spiegato su **SC**72, il DRC è un algoritmo di elaborazione digitale del segnale proprietario Sony che migliora la risoluzione video raddoppiando in tempo reale sia la risoluzione orizzontale che quella verticale. Il prezzo? Proibitivo in linea di massima. Andiamo dai 7 milioni per il modello di punta KV-36FS70 ai 4.5 e 3.7 milioni rispettivamente per il KV-32FQ75 e il KV-28FQ75. Alternativamente ci sarebbero i 100Hz KV-32FX65 (3.5 milioni) e KV-28FX65 (2.8 milioni), sprovvisti della tecnologia DRC, ma ciò nonostante validi. Ovviamente si tratta di prezzi di listino, pertanto non escluderei un prezzo finale al dettaglio inferiore di 200 o 300 mila lire. Maggiori informazioni a riguardo all'indirizzo **www.sony.it**.*

Q La versione PAL di **Resident Evil Code: Veronica** conterrà anch'essa la demo di **Devil May Cry**?

A *Affermativo. La versione PAL dell'ultimo horror adventure capcomiano si chiamerà **Resident Evil Code: Veronica X**, conterrà la demo di **DMC** e sarà nei negozi italioti i primi di settembre.*

Q Che fine hanno fatto i giochi per PlayStation2 **World Sport Cars** della Empire e **Carrier** della Jaleco?

A ***World Sport Cars** - simulazione di guida concettualmente a metà strada fra **Le Mans 24 ore** e **GT3** - è previsto per la primavera del 2002 per PC e console (Xbox e PS2 confermate), mentre **Carrier: The Next Mutation** è stato cancellato a seguito dell'acquisizione di Jaleco da parte di Pacific Century Cyber Works (PCCW), società cinese già proprietaria di VR-1 (**Nightcaster** per Xbox) ed attualmente in trattativa per l'acquisizione di Interplay. Per la cronaca, il 30 ottobre dello scorso anno Jaleco è stata ribattezzata PCCW K.K.*

Q Per quando è prevista l'uscita PAL di **Hajime No Ippo Victorious Boxers**?

A ***Victorious Boxers** (350.000 copie vendute in Giappone, Gold Award per Famitsu e 7 su 10 per **Super Console** - numero 78) verrà distribuito da Empire in USA ed Europa a settembre. La distribuzione in Italia sarà curata da Leader S.p.A*

Q E' vero che il lettore della PlayStation2 ne risente quando quest'ultima è posizionata in verticale e che la colpa è da imputarsi al trasformatore interno (non abbastanza potente)?

A *Nope. PlayStation2 è stata progettata per stare in verticale. La posizione orizzontale è l'alternativa. Non il contrario. Giusto per sfatare un altro mito, no, l'impiego in verticale non produce danni al CD/DVD. Semmai può essere rischioso capovolgerla durante la lettura del disco. Mi pare ovvio.*

Q Cosa devo fare con il gioco **MotoGP** per far comparire la barra della pressione dell'acceleratore e del freno? A me non compare mai eppure gioco in analogico.

A *No, non giochi in analogico. O meglio, giochi in analogico (usi lo stick), ma non sfrutti le funzioni analogiche dei tasti. Per farlo devi andare nella schermata di settaggio del controller, posizionarti sull'icona relativa ai tasti di acceleratore e freno, e premere ➡ (o ⬅) finché non compare la scritta "ANALOG". Quindi pigia "OK" ed esci.*

Q Avete notizie sul terzo capitolo di **Broken Sword** per PlayStation2? Su Internet girano parecchie voci al riguardo.

A *Sì, nonostante le dichiarazioni di qualche tempo fa, Revolution Software sembra aver deciso di ritornare sui propri passi ed inaugurare la sua produzione per PlayStation2 e Xbox (ed ovviamente PC) sfruttando il suo franchise più famoso (o meglio, il suo unico franchise famoso. Perdonate il cinismo). Previsto per la fine del 2002, **Broken Sword: The Sleeping Dragon** sarà un'avventura, ma non punta-e-clicca (ricorderete che Charles Cecil confessò una certa idiosincrasia verso questo tipo di interfaccia di controllo). Con ogni probabilità mutuerà qualcosa dalla meccanica di gioco del deludente **In Cold Blood** (aka **A Sangue Freddo**). Speriamo non ne riproponga anche le caratteristiche peggiori.*

Feedback: aavecone@usa.net

IL GRAFICO

Parte 3: Il Motion Capture – Sistemi di Capture Magnetico

La crescente complessità dei mondi virtuali creati dagli sviluppatori di videogiochi richiede un livello di realismo sempre più elevato. I titoli di vecchia generazione erano caratterizzati da una realizzazione tecnica ed artistica nettamente inferiore ai titoli odierni, ovviamente a causa delle limitate potenzialità grafiche dell'hardware su cui giravano. La graduale evoluzione del prodotto videogioco ha fornito alle softco i presupposti per un notevole progresso tecnologico. La complessità tecnica e grafica dei titoli attuali è giunta a livelli impensabili fino a poco tempo fa, tanto che la realizzazione della sola sezione grafica di un videogioco moderno si avvale di sistemi informatici comparabili a quelli utilizzati in produzioni di livello hollywoodiano. La linea di demarcazione tra videogiochi e film di animazione sta assottigliandosi sempre più. In alcuni casi eccellenti (**Metal Gear Solid 2**, **Devil May Cry**, **Final Fantasy X**) è difficile distinguere durante il gioco le sequenze pre-renderizzate da quelle in tempo reale. Ciò è certamente dovuto alle strabilianti capacità dell'hardware dei nuovi sistemi, ma anche alle tecniche avanzate utilizzate da sviluppatori e artisti. Una delle più importanti e diffuse è certamente il Motion Capture, tecnica che consente di assegnare a personaggi virtuali i movimenti di una o più persone reali. La maggioranza dei videogiochi attuali fa uso di tale tecnologia che, nonostante gli alti costi di esercizio, consente grossi risparmi ed una qualità di animazione senza pari. Vediamo in dettaglio di cosa si tratta ed in che modo sia possibile avvalersene…

IL MOTION CAPTURE

Il termine "motion capture" è noto a tutti gli appassionati di videogiochi. Non tutti però ne conoscono il significato profondo e le applicazioni pratiche. Il motion capture è un procedimento che consente di campionare il movimento di un oggetto reale trasformandolo in una serie di dati numerici mediante sistemi elettromeccanici basati su un certo numero di sensori: si tratta di dispositivi (magnetici, ottici o fisici) in grado di comunicare la propria posizione nello spazio ad un sistema di riconoscimento. Il numero di sensori può variare a seconda delle caratteristiche morfologiche del soggetto da "catturare". Una volta registrati, i dati di animazione (motion data) possono essere assegnati, per esempio, ad uno o più personaggi virtuali, che si comporteranno proprio come il modello reale. Così facendo sarà possibile ottenere il movimento più realistico possibile. Non stiamo parlando, infatti, di un'animazione ricreata da un artista, ma dell'esatta replica del movimento reale. Il Motion Capture consente di acquisire anche le impercettibili variazioni e caratteristiche proprie del movimento di una persona in carne ed ossa. Come abbiamo visto in passato (cfr. **Visuality**), l'animazione digitale si basa sulla ricostruzione del movimento basata su una serie di stati (o posizioni) chiave, detti keyframes. Il compito degli animatori è di individuare e ricreare tali stati, assegnando ad essi un timing (tempismo). Fatto ciò, il calcolo dei fotogrammi intermedi (intercalazione) sarà eseguito automaticamente dal software, mediante una procedura matematica detta interpolazione. Tale operazione, anche se pienamente gestibile dall'utente, è caratterizzata da una certa "artificiosità" derivante dalla sua natura matematica. Descrivere con precisione il movimento di un essere vivente mediante calcoli numerici è un compito quasi impossibile. Inoltre il movimento è un'entità già esistente in natura, replicabile con relativa semplicità. Ciò rende ancor più efficace l'utilizzo del motion capture. Non si tratta però di una tecnica di semplice applicazione. Non tutte le animazioni "motion captured" sono interamente generate mediante sistemi di cattura digitale. A causa di numerosi fattori operativi (imprecisioni numeriche, "buchi" e difetti dei modelli 3D, errori dei mimi reali) è spesso necessario apportare alcune correzioni manuali ai dati campionati. Ciò consente di eliminare eventuali difetti (vibrazioni, tremolii, piccoli scatti) e conferire il giusto "feel" ad un'animazione digitale. Anche le più grandi produzioni hollywoodiane (come ad esempio *Episode I* di George Lucas) si avvalgono di esperti animatori "tradizionali": il ruolo di tali artisti è di fornire ai personaggi virtuali un comportamento caratterizzato da un "pizzico" di estro ed inventiva. Il Motion Capture, in generale, è adatto a videogiochi in cui sia richiesto un alto realismo visivo. Per questo motivo l'utilizzo della tecnica in questione è praticamente obbligatoria per i titoli di simulazione sportiva, giochi di avventura dallo stile realistico (**Resident Evil**, **Metal Gear Solid**, **Final Fantasy**) e rhythm games. Per quanto riguarda i titoli di stampo "cartoonistico" (**Medievil**, **Spyro**, **Crash Bandicoot**), un utilizzo "as is" della tecnica in questione può condurre a risultati artefatti e poco interessanti. In questi casi è conveniente utilizzare il Motion Capture come una base su cui rifinire movimenti più adatti al carattere del personaggio. L'elaborazione dei dati di motion capture e la relativa "ripulitura" sono, in ogni caso, fasi determinanti per una perfetta riuscita dell'animazione finale.

I Motion Data "catturati" sono molto simili ai dati tipici dell'animazione "keyframed" tradizionale. Ciò consente di applicare tutti gli strumenti di editing normalmente a disposizione degli animatori, rendendo possibile ogni sorta di manipolazione. Operazioni come variazioni di accelerazione e velocità sui dati di cattura sono ottenibili con una certa semplicità, così come eventuali accentuazioni del movimento. Risulta complesso, invece, eseguire operazioni sul timing di un'azione: si tratta, ad esempio, dell'inserimento di pause e variazioni del movimento relativo di uno o più sensori. Il motion capture consente di digitalizzare virtualmente ogni movimento compiuto da persone, animali ed elementi meccanici. E' sufficiente infatti applicare un opportuno numero di sensori al soggetto in questione, posti in punti "strategici", ed avviare la fase di cattura. Una volta ottenuti i dati di animazione, è anche possibile assegnare il movimento ottenuto a soggetti di tipo diverso dall'attore originale. Per fare ciò può essere necessario eseguire una serie di modifiche ai dati campionati. E' possibile catturare persino il movimento di oggetti impugnati o lanciati dall'attore (come per esempio spade, lance, racchette, mazze da baseball) risparmiando molto lavoro anche ai programmatori. Così facendo, sarà infatti possibile semplificare l'implementazione del codice relativo alle appendici in questione, con gran risparmio di risorse e tempo.

IL MOTION CAPTURE MAGNETICO

Il processo di cattura del movimento può avvenire mediante dispositivi (sensori e rilevatori) di diversa natura. I sistemi più diffusi di motion capture sono basati su rilevamento ottico e magnetico. Pur essendo abbastanza efficaci ed affidabili, i sistemi in questione non sono esenti da qualche problema e limitazione tecnica. Esistono anche sistemi alternativi come il Monkey (commercializzato dalla Digital Image Design), che consentono di catturare i movimenti e le posizioni di un manichino elettronico. Ciò rende più semplice la digitalizzazione delle posture di un personaggio di fantasia.

Il sistema di motion capture basato su rilevazioni magnetiche è attualmente il più diffuso: si basa su sensori la cui funzione è di misurare con precisione l'intensità di un campo magnetico creato da una sorgente. I sensori sono connessi, mediante un network o una connessione veloce, ad uno o più elaboratori dedicati al capture. Tali sistemi sono in grado di campionare, per ogni sensore, fino a 120 campioni di posizione e orientamento al secondo, consentendo una precisione straordinaria. Con i sistemi magnetici è possibile campionare anche l'orientamento relativo di ogni sensore. Tale fattore è molto utile per gestire, ad esempio, l'animazione dei polsi di un personaggio. Tra gli altri vantaggi del motion capture magnetico segnaliamo la semplicità d'uso, l'estrema affidabilità, la poca manutenzione necessaria ed il costo accessibile. Esistono però anche alcuni aspetti negativi. Utilizzando un motion capture magnetico è necessario eliminare ogni oggetto metallico che si trovi in prossimità dei sensori: in caso contrario potrebbero manifestarsi fastidiose interferenze durante il processo di cattura. Inoltre i sistemi magnetici sono caratterizzati da un raggio d'azione limitato e dalla presenza dei fastidiosi cavi per la connessione dei sensori. Compiere movimenti fluidi e realistici attaccati ad una trentina di cavi è un compito arduo anche per un mimo allenato. Per risolvere tale problema sono state commercializzate speciali tute elastiche che consentono di "indossare" i cavi e convogliarli in un unico fascio, rendendo libero il mimo di esprimersi al meglio. Esistono sul mercato anche sistemi wireless, che consentono di eliminare ogni tipo di cavo.

NEXT MONTH

Il prossimo mese ci occuperemo del motion capture ottico e di sistemi alternativi come il già citato Monkey. Ci occuperemo anche delle diverse tecniche di cattura (facciale, full body). In seguito vedremo come implementare i dati di cattura all'interno di un'animazione in CGI o di un videogioco.

OuterWorlds

Dreamcast • PC • Gamecube • Xbox • Handheld • Others

ha collaborato massimo**rovatti**

Nintendo vs Microsoft

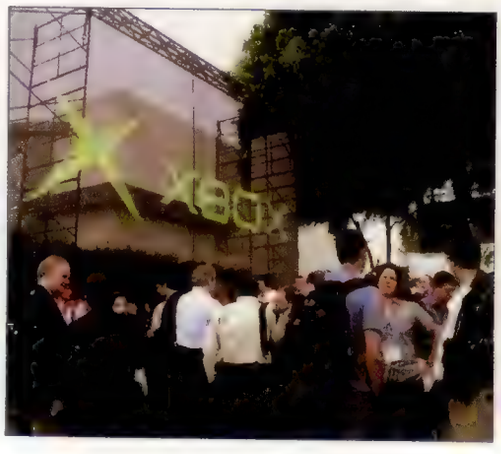
Una guerra fra titani combattuta all'ombra del monolite nero

Kaz Hirari non fa solo propaganda quando annuncia di aver già vinto la corsa per il dominio del mercato videoludico. L'ultima edizione dell'E3 è stata illuminante in questo senso. Nonostante le critiche che ne hanno colorato le operazioni dal 4 marzo 2000 ad oggi, Sony è riuscita ad imporre il proprio sistema di intrattenimento elettronico ad una fetta di mercato sufficientemente consistente da garantirle lunga vita e prosperità. Secondo Sony sarebbero circa 3.7 milioni i monoliti distribuiti negli Stati Uniti al mese di giugno, 13 milioni nel mondo. Una cifra decisamente consistente destinata ad aumentare esponenzialmente se si considerano le uscite previste da qui alla fine dell'anno. Con **Gran Turismo 3** già al traino delle vendite in Giappone e **Metal Gear Solid 2**, **Final Fantasy X**, **Devil May Cry**, **Silent Hill 2**, **Jak & Daxter** e tanti altri pronti a dare manforte al titolo Polyphony, il futuro di PlayStation2 appare più roseo che mai, tant'è che il traguardo dei 20 milioni di unità distribuite nel mondo entro la fine dell'anno fiscale 2001 appare quasi conservativo.

PlayStation2 al galoppo quindi, ma chi si aggiudicherà il secondo posto? Nintendo o Microsoft? Nelle rispettive conferenze stampa le due società hanno delineato i propri programmi per il futuro, annunciando per la prima volta date d'uscita, prezzi e line-up. GameCube verrà commercializzato negli States per primo, il 5 novembre prossimo, con al seguito una line-up composta da **Luigi's Mansion**, **Super Smash Bros. Melee**, **Star Fox Adventures: Dinosaur Planet**, **Wave Race Blue Storm**, **Rogue Squadron 2** più eventuali addizioni (o sottrazioni) dell'ultimo momento. Il prezzo? Nintendo ha aspettato il 24 maggio per annunciarlo approfittando dell'annuale meeting finanziario occorso in terra d'Oriente. Come prevedibile siamo ben al di sotto del price tag di PlayStation2 e Xbox: GameCube costerà 25.000 yen in Giappone e 199 dollari in America. Fra le periferiche disponibili il giorno del lancio si segnalano il Wavebird Wirless Controller (una variante del controller standard caratterizzato da un sistema di comunicazione con la console via onde radio), la memory card da 4Mbit, l'adattatore per SD (i ben più capienti sistemi di stoccaggio dati di Panasonic, assimilabili ai Memory Stick di Sony), il modem analogico V90 ed un misterioso "Digital Video Cable" probabilmente identificabile nel cavo Component usato in fiera per il collegamento delle console ai rispettivi televisori HDTV. Microsoft ha invece fissato per l'8 novembre il lancio di Xbox al prevedibile prezzo di 299 dollari. Secondo la società di Gates, nell'X-day saranno distribuite dalle 600 mila alle 800 mila unità. Al di là dei prevedibili **Halo**, **Munch's Oddysee** e **Dead or Alive 3**, non è ancora chiaro quali titoli accompagneranno il lancio del sistema, né quali periferiche extra si renderanno disponibili al di là dei controller, del telecomando con annesso software per la riproduzione dei DVD-Video e della cavetteria A/V assortita.

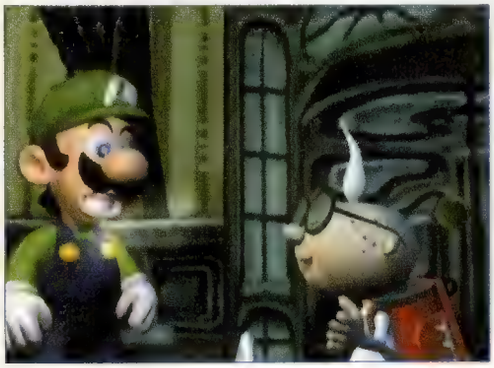
GameCube e Xbox attaccheranno quindi il mercato americano a soli tre giorni di distanza l'uno dall'altro. Una coincidenza (?) che sembra favorire Nintendo piuttosto che Microsoft. Il motivo è molto semplice: Nintendo ha dalla sua il prezzo, il software ed un esercito di aficionados. Micorsoft, invece, costerà quanto PlayStation2, ma avrà una misera softeca in confronto a quella maturata da Sony nel corso dell'ultimo anno (senza dimenticare che dal 10 luglio Sony distribuirà l'atteso **GT3** in bundle con la console al prezzo di 329 dollari), non potrà leggere film su DVD *out of the box*, e, ironicamente, non potrà andare on-line. La volontà di predisporre Xbox esclusivamente alla connettività broadband sembra risolversi in una scelta poco azzeccata per Microsoft. Lo stato di diffusione di questo tipo di connessioni non ha raggiunto il livello previsto né in America né tanto meno in Europa e Giappone, facendo di Xbox la console di fatto "meno predisposta" all'on-line il prossimo novembre. Fateci caso: GameCube potrà connettersi alla rete attraverso un modem analogico venduto separatamente. Idem PlayStation2 che proprio a novembre verrà affiancata sugli scaffali dei negozi dall'economico (39 dollari) Network Adapter inclusivo di modem analogico. L'ironia della sorte vuole quindi Microsoft lanciare il proprio sistema senza neanche un gioco che supporti l'on-line, mentre per PlayStation2 saranno disponibili entro l'anno **Twisted Metal On-line**, **SOCOM: U.S. Navy Seals** e **Frequenzy** di Sony stessa nonché **Tony Hawk Pro Skater 3** di Activision e **Tribes 2** di Sierra. Ma la di là della questione on-line, decisamente ininfluente sulle scelte d'acquisto nel breve periodo, ciò di cui Microsoft dovrà preoccuparsi il prossimo 8 novembre è il software. Dei circa 15 giochi Xbox provati da **Super Console** alla fiera losangelina è difficile segnalarne qualcuno che possa fregiarsi del titolo di killer application, laddove allo stand Nintendo di KA ce n'erano almeno il doppio e a quello Sony il quadruplo. Più in generale, tanto il software Nintendo quanto quello Microsoft sono parsi tecnicamente equiparabili se non addirittura inferiori a quanto mostrato da Sony su PlayStation2 (vengono in mente **GT3**, **MGS2**, **DMC** ed il sorprendente **Jak & Daxter**). Ritornando ai "15 giochi Xbox" di cui sopra, circa la metà denunciava forti incertezze nel frame rate e rattrista constatare che proprio **Halo** e **Munch's Oddysee** ne siano i più afflitti nonostante il lungo periodo di sviluppo di cui sono il risultato. Alla fine della fiera (è proprio il caso di dirlo) la palma del miglior prodotto Xbox va a **Dead or Alive 3**, mostrato, come di consueto, sotto forma di video promozionale.

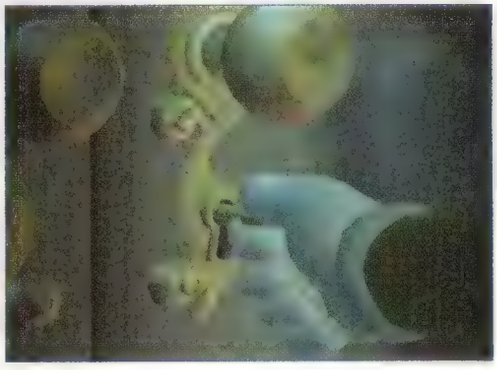
Concludendo questa breve, sintetica e giocoforza incompleta carrellata sull'E3 "degli altri", non resta che dare un'occhiata un po' più approfondita al software messo in mostra nel Convention Center di Los Angeles da Microsoft e Nintendo, partendo proprio da quest'ultimo.



Luigi's Mansion *(Nintendo)*

Sarà davvero la killer application di GameCube? E' questa la domanda che fiorisce fra i neuroni dopo una sessione di gioco a **Luigi's Mansion**, il nuovo prodotto del papà di Mario per la console Nintendo. Il *"prossimo episodio della serie Mario Bros"*, come l'ha definito lo stesso Miyamoto-san, si presenta infatti come un titolo assolutamente particolare, ma dall'impatto sull'opinione pubblica (senziente) difficilmente equiparabile a quella del rivoluzionario **Mario 64**. Il giocatore assume il controllo di un Luigi dedito a pulizie ectoplasmatiche all'interno di una magione. Equipaggiato con una torcia elettrica ed un aspirapolvere, il fratello del baffuto idraulico nintendiano procede di stanza in stanza aspirando i fantasmi che le infestano. Lo stick sinistro del comodo controller Nintendo comanda l'orientamento della torcia, mentre quello destro (il "C Stick") muove Luigi lungo gli otto assi direzionali. Puntando la torcia verso un fantasma se ne causa l'arresto (un po' come avviene con gli spiritelli delle Ghost House di piattaformica memoria) ed agendo sul tasto dorsale destro si avvia la procedura d'aspirazione. Nel corso di quest'ultima è necessario tenere sotto controllo il livello di surriscaldamento dell'aspiratore, pena una fiammata sul deretano di Luigi con successivo rilascio del fantasma agganciato. Con grossa approssimazione è più o meno questa la meccanica di gioco alla base di **Luigi's Mansion**. Ma la semplicità del concetto non deve trarre in inganno. Oltre ad essere veicolo di risucchio, l'aspirapolvere è anche mezzo d'interazione con l'ambiente di gioco. In una particolare sequenza ambientata nel bagno, la tenda che chiude la doccia può essere chiusa o dispiegata aspirandola nell'opportuna direzione. Dal punto di vista tecnico sono due le cose sorprendenti di **Luigi's Mansion**: 1) l'allucinante qualità degli algoritmi di illuminazione e ombreggiatura dinamiche legati all'uso della torcia elettrica; 2) il notevole effetto trasparenza/dissolvenza che interessa i fantasmi. Per il resto meritano menzione gli immancabili tocchi di classe come la polvere sollevata da sotto il mobilio o il pulviscolo sospeso nel cono di luce prodotto dalla torcia. Ottemperando al "nuovo codice professionale" sottoscritto dalla critica videoludica nell'era post-PS2 si segnala, infine, l'abbondante presenza di scalettature, particolarmente evidenti negli ambienti più luminosi. Una difetto (marginale si intende) su cui la Rete ha sorprendentemente taciuto, probabilmente per non ledere l'esclusività PS2 in questo specifico settore.





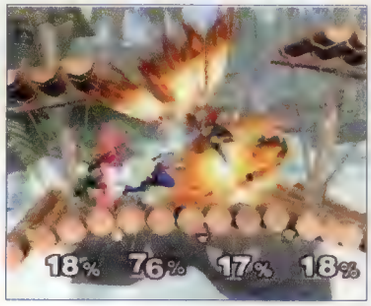
Pikmin *(Nintendo)*

Il secondo titolo di punta presentato da Nintendo per il suo GameCube è un gioco di strategia. Un gioco di strategia reinterpretato in chiave nintendiana, si intende. In **Pikmin** il giocatore comanda un piccolo essere alieno precipitato su un pianeta misterioso. Nel tentativo di recuperare i pezzi della sua astronave, l'utente dovrà ammassare e gestire delle piccole creature simili a piante (i Pikmin appunto), supervisionando le loro attività. Gli ordini impartibili dal giocatore vanno dal semplice recupero di oggetti all'attacco in massa di creature nemiche. Particolari item, difformi per colore e dimensione, vanno recuperati e portati al campo base per trasformarli in nuovi Pikmin. Il numero di Pikmin a disposizione incide sull'esito di queste operazioni. Per trasportare oggetti particolarmente grossi è necessario dare l'incarico ad un congruo numero di Pikmin. Allo stesso modo è imperativo allestire un vero e proprio esercito di esserini se si vuole fronteggiare con successo nemici di una certa stazza. Fra elucubrazione e ilarità si delinea un RTS tanto anomalo quanto intrigante, caratterizzato da un motore grafico notevole seppure ascrivibile negli standard odierni. Fino a 100 Pikmin possono scorrazzare per lo schermo senza rallentamenti di sorta, passando tra selve di steli d'erba opportunamente ondeggianti e calpestando suoli dal buon livello di dettaglio texturale. Il sistema di controllo, in perfetta sintonia con la filosofia dell'immediatezza e della semplicità che caratterizza tutta la produzione Nintendo, offre istintivo accesso al piacere ludico, librando uno schiaffo morale verso coloro che sostengono l'inadeguatezza dei controller rispetto alla combo mouse-tastiera in giochi dall'analoga impostazione.

NINTENDO GAMECUBE

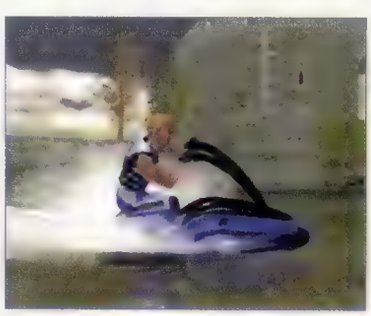
Super Smash Bros. Melee *(Nintendo)*

Al di là della rinnovata cosmesi e di qualche rifinitura ed aggiunta apportata al sistema di combattimento (leggi nuove mosse), **Super Smash Bros. Melee** è, di nome e di fatto, la versione GameCube del **Super Smash Bros**. commercializzato per Nintendo 64 nel 1999. Imperniato sul meccanismo attrattivo del party game, **SSBM** custodisce l'intera squadriglia di personaggi Nintendo, da Mario a Kirby, da Link a Yoshi, da Fox McCloud a Luigi, da Donkey Kong a Samus, passando per le new entry Ice Climber (assente nella produzione Nintendo dai tempi di NES) e i nuovi Pokemon Charizard, Lugia ed Entei racchiusi nelle consuete "PokeSfere" da raccogliere e scagliare contro gli avversari. Una dozzina le arene incluse nel pacchetto ludico, ognuna delle quali ispirata ai best seller nintendiani come **F-Zero**, **Mario 64**, **Donkey Kong**, **Star Fox** e così via. Due le modalità di gioco principali - Single Player (quella breve ed inappagante) e Multiplayer (quella divertente e gratificante) - e diverse le regole di battaglia selezionabili tipo Stock (banalmente, vince chi resta in piedi alla fine dell'incontro), Coin (vince chi recupera il maggior numero di monetine), Time (vince chi ottiene più KO entro un tempo prestabilito) e Decision (vince chi ottiene il punteggio più alto eseguendo mosse acrobatiche e pose plastiche a go-go). In estrema sintesi la solita minestra con qualche poligono in più.



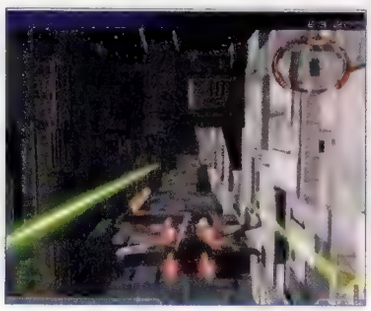
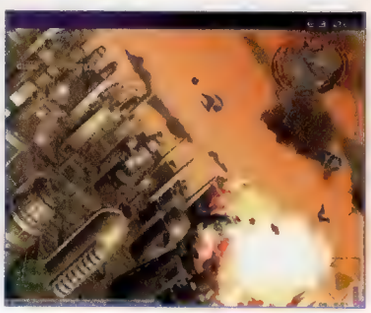
Wave Race Blue Storm *(Nintendo)*

Chi sperava - **Super Console** compresa - in un nuovo **Wave Race** che elevasse a potenza l'eccellenza del miglior simulatore di moto d'acqua mai prodotto (al secolo **Wave Race 64** per N64, anno 1999), è rimasto particolarmente deluso da questo **Wave Race Blue Storm** per GameCube. Come per **Super Smash Bros. Melee** e **Star Wars Rogue Squadron II**, anche per il racing game acquatico di Nintendo c'è da segnalare una scarsa propensione al rinnovamento ed una palese volontà di investire (poco) in un franchise che ha riscosso grande successo di pubblico. Il gioco si presenta quindi fondamentalmente identico alla sua controparte a 64bit, un'identicità che ad essere sinceri il nuovo sistema Nintendo riesce a nascondere a malapena nonostante il potenziale espresso dalla tecnologia che lo anima. Se si escludono una maggiore definizione dell'immagine, la pioggia che impatta sul mare in tempesta, un bell'effetto di riflessione di scenografia e concorrenti sulla superficie acquosa ed un discreto incremento del numero di poligoni in (video)gioco, c'è davvero poco che aiuti a distinguere questo **Blue Storm** dal suo predecessore. Identica la meccanica di gioco, le modalità, il sistema di boost, l'esecuzione e la tipologia dei trick, ma soprattutto identico il sistema di controllo ed il comportamento delle moto d'acqua, ormai idealmente schiaffeggiato dai ben più sofisticati algoritmi di fisica di **Splashdown**. Quantomeno "inopportuno" il frame rate, raramente vicino ai 60fps, soprattutto nella modalità di gioco a due via split-screen, l'unica disponibile in prova malgrado ne sia prevista anche una a quattro.



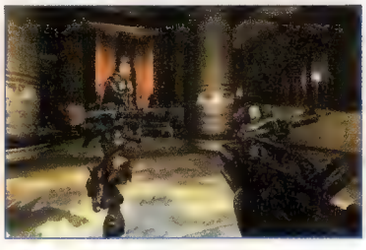
Star Wars Rogue Leader: Rogue Squadron 2 *(LucasArts - Factor 5)*

Se c'è un gioco che ha calamitato l'entusiasmo del pubblico convenuto all'E3 per vedere all'opera il nuovo sistema Nintendo è, incredibilmente, questo **Rogue Squadron 2**, seguito di quel **Rogue Squadron** per N64 che negli States ha venduto oltre un milione di copie. **Luigi's Mansion** ha divertito, **Pikmin** ha incuriosito, ma è stato l'ultimo lavoro di Factor 5 ad installarsi nella mente del popolino yankee sotto la voce "killer application". Incredibile ma vero. Il gioco merita, per carità, ma vederlo al primo posto della classifica delle preferenze dei videogiocatori americani, sopra i due progetti di Miyamoto, produce qualche brivido lungo la schiena. Il motivo di tanto apprezzamento va ricondotto a due fattori: 1) è *Star Wars*; 2) la grafica spacca. Immensi incrociatori sorvolati da nugoli di Tie-Fighter, una Morte Nera più dettagliata del solito ed una Cloud City più dorata che mai, formano un inattaccabile attestato delle reali capacità di GameCube (secondo LucasArts sarebbero più di 10 milioni i poligoni mandati a video ogni secondo, con tutti gli effetti grafici abilitati). Ciononostante **Super Console** non può non lamentare una meccanica di gioco che fa del "trito e ritrito" la sua musa ispiratrice e qualche scalettatura qua e là (lo diciamo in ottemperanza a quel dovere di cronaca sancito dal "nuovo codice professionale" del giornalista specializzato).

Unreal Championship *(Infogrames - Digital Extremes)*

Unreal Tournament per PS2 non è riuscito a reggere il confronto con la sua controparte PC, anche a causa di tempi di sviluppo un po' troppo affrettati. Infogrames pare non voler ripetere lo stesso errore con questo **Unreal Championship** esclusivo Xbox, presentando all'E3 una early version che seppur al 35% dimostra già un buon potenziale. I livelli sono enormi e tutti contraddistinti da una specifica ambientazione: sono quindi presenti stage ambientati in foreste tropicali, zone polari, aree vulcaniche così come nelle classiche e claustrofobiche locazioni al coperto. La qualità degli effetti e la cura per i dettagli è impressionante, in particolare per quanto riguarda i giochi di luce (in presenza di fiamme libere le ombre vengono proiettate e "danzano" in maniera estremamente verosimile) e la resa del fumo. Quest'ultimo reagisce ad ogni minima sollecitazione: si avvolge in mulinelli se attraversato da proiettili, mentre si dissipa se perforato da corpi più voluminosi, come nel caso di un missile. Effetto, questo, che lascia senza fiato. L'unico problema da sistemare al momento è il frame rate, generalmente claudicante e soggetto a crolli frequenti. Sul fronte delle caratteristiche di gioco, molte sono state prese in prestito da **UT**, mentre altre dall'attesissimo **Unreal II**, come la possibilità di controllare mezzi e valersi di fortificazioni ed armi automatiche. Ogni personaggio selezionabile vanta specifici parametri di velocità, potenza e resistenza a seconda del tipo di abbigliamento (più o meno "corazzato"). Ad un terzo dello sviluppo, **Unreal Championship** si preannuncia come un titolo capace di aggiudicarsi a mani basse la palma del miglior FPS in multiplayer per Xbox.

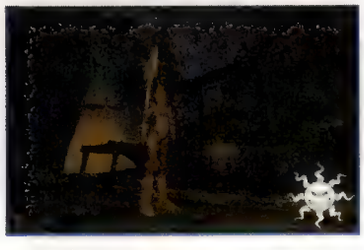
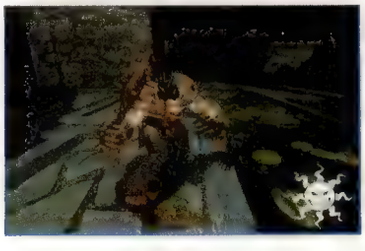


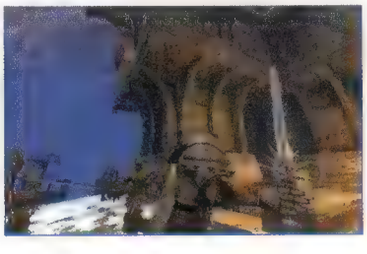
Project Ego *(Microsoft - Big Blue Box)*

Project Ego (titolo provvisorio) è un RPG ben diverso dal solito. Il giocatore è chiamato ad impersonare un ragazzo (o ragazza) di 15 anni e a vivere tutta la sua vita. No kiddin'. Scendendo nel dettaglio: il nostro alter ego (appunto) maturerà ed invecchierà, fino a diventare anziano, rugoso, canuto e con il corpo segnato dalle cicatrici delle nostre mille avventure. Nel corso del gioco, se terremo il protagonista al sole si abbronzerà, se per mesi praticheremo attività fisiche faticose la sua muscolatura diventerà più potente, mentre se ci dedicheremo alla magia e all'ascetismo diverrà magro o, al contrario, se ci lasceremo andare a crapule e pennichelle continue rischierà di giungere all'obesità. Ma non solo. Evolvendo lo studio etico già introdotto in **Black & White**, ogni nostra azione avrà una ripercussione sul mondo circostante: comportandosi da paladini presto la nostra fama anticiperà il nostro arrivo nei villaggi e verremo accolti calorosamente, mentre agendo da criminali il terrore ed il disprezzo ci accompagneranno ad ogni passo. Come nella vita reale, il nostro modo di vestire ed apparire influenzerà l'approccio con gli NPC, così come il taglio dei capelli: nel caso si diventi famosi, i bambini cercheranno di imitare il nostro abbigliamento e la nostra pettinatura! A proposito di bambini, nessuno vieta al nostro personaggio di farsi una famiglia, a patto di corteggiare e venir ricambiati dalla donna con cui vogliamo dividere la nostra vita virtuale. Tralasciando la superba cosmesi, comunque desumibile dalle immagini, è già chiara l'ambizione rivoluzionaria di questo **Project Ego**, un "RPG totale" su cui ogni videogiocatore almeno una volta ha fantasticato… e su cui per ora è bene solo fantasticare, perché l'uscita è prevista per la fine del 2002.

Enclave *(Conspiracy Entertainment - Starbreeze Studios)*

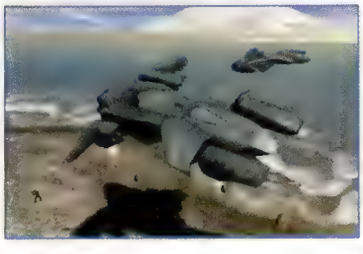
Ambientato in un mondo fantasy che sicuramente non sfigurerebbe in nessun manuale di D&D, **Enclave**, con la sua grafica mozzafiato, si presenta come un titolo di azione in prima persona decisamente promettente. Sebbene il fulcro del gioco sia basato sulla possibilità di organizzare forsennate sfide multiplayer (la possibilità di giocare online è vincolata alla celerità con cui Microsoft garantirà il proprio servizio broadband), grandissima attenzione è stata riposta anche nell'esperienza in solitario. La trama del gioco, infatti, che presenta il classico scontro tra le forze della luce e delle tenebre, legherà ogni livello, innescando anche alcuni colpi di scena mediante i famosi "scripted events" che tanto hanno giovato all'atmosfera di **Half Life**. Grandissima importanza nel gioco avrà la classe di appartenenza, in base alla quale varieranno le caratteristiche di potenza, velocità e resistenza, nonché la possibilità di attaccare da lontano o con armi da mischia. Uno degli aspetti a cui il team di sviluppo sembra stia dedicando maggiore attenzione è proprio il bilanciamento degli scontri tra soggetti di classe diversa, come un paladino, tipicamente da zuffa e, per esempio, un arciere. In aggiunta alle varie armi da taglio o da impatto, nei livelli saranno presenti anche catapulte e trappole, e si avrà modo di sfruttare la magia a fini sia difensivi che offensivi. Grande sarà anche l'interazione con le ambientazioni, che presenteranno volte in grado di franare sui nemici, ostacoli dietro ai quali rifugiarsi e pareti da sfondare per cogliere di sorpresa gli avversari. Dal punto di vista estetico, ancora più delle locazioni colpisce il livello di dettaglio di personaggi e creature, decisamente sbalorditivo. **Enclave** è previsto per la primavera del 2002 e potrebbe rappresentare un'ottima variante ai classici FPS futuristici di cui il mercato è gremito.



Halo *(Microsoft - Bungie Software)*

Ciò che più ha colpito della nuova versione dimostrativa di **Halo** presentata all'E3 è stato il netto miglioramento degli algoritmi di intelligenza artificiale che sottendono il comportamento dei compagni e dei nemici. Rispetto a quanto visto in occasione del Gamestock di marzo, il balzo in avanti compiuto in questo specifico comparto è parso notevole. I marine ora decidono autonomamente quando attaccare o ritirarsi in funzione delle forze avversarie e tendono a collaborare il più possibile con il giocatore al fine di portare a termine la missione. Come già riportato in altre occasioni, il massimo livello di cooperazione si raggiunge alla guida dei veicoli, a bordo dei quali ogni elemento del commando ha una sua specifica funzione: pilota, mitragliere e passeggero pronto all'attacco. Volendo comunque bypassare l'intelligenza artificiale, si può contare sulla collaborazione di tre amici, grazie ad uno split-screen che divide lo schermo in quattro settori. In questa maniera, e collegando fra loro quattro Xbox in rete LAN, fino a sedici persone possono affrontarsi in sfide multigiocatore. Tristemente, però, giocato in multiplayer, **Halo** denuncia paurosi cali nel frame-rate (già accennati durante le battaglie più infuocate in solitario), a quanto pare vero tallone di Achille di tutta la prima generazione di giochi Xbox.

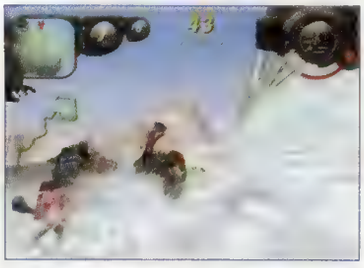


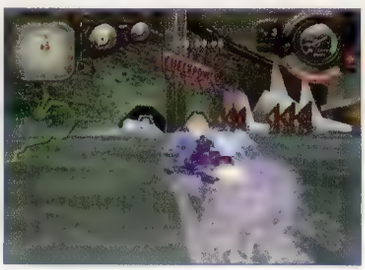
Project Gotham Racing (Bizarre Creations)

Alla sua uscita, **Metropolis Street Racer** ha spaccato in due la comunità Dreamcast: alcuni si sono illusi di intravedere il miglior titolo automobilistico mai realizzato, altri un gioco fin troppo limitato. La realizzazione tecnica, comunque, era sicuramente di prima qualità. Movendosi da queste premesse, **Project Gotham Racing**, che di **Metropolis Street Racer** rappresenta l'ideale seguito, si avvale di un reparto cosmetico invidiabile. La demo visionata presentava una corsa per le vie notturne di New York inzuppate dalla pioggia (le altre città, già disponibili in **Metropolis Street Racer**, saranno San Francisco, Londra e Tokyo). Viste le condizioni climatiche, a far da padrone sono stati gli effetti di riflessione calcolati in real time, applicati sia all'asfalto che alla carrozzeria delle macchine. Per quanto riguarda la guida vera e propria, la fisica riprende da vicino quella del "predecessore" mentre dal punto di vista della struttura si segnala la perpetuazione del sistema di premiazione in base ai punti kudo. Sul fronte delle licenze, tra la ventina di mezzi disponibili pare assicurata anche la presenza di Porsche e Ferrari. Ma non solo: sembra che le case automobilistiche abbiano rilasciato il permesso di rappresentare i danni alle vetture in caso di incidente...

Arctic Thunder (Midway)

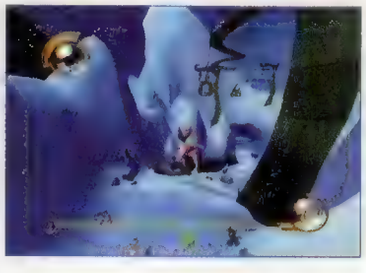
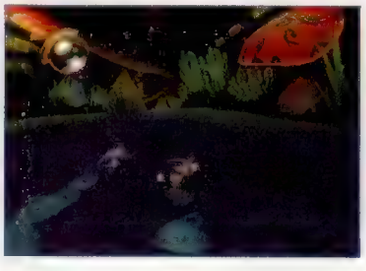
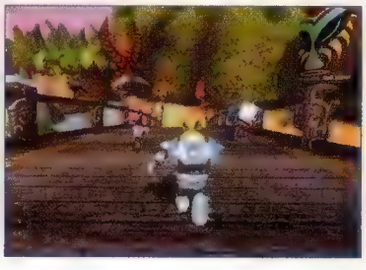
Visto che la prima ondata di titoli per Xbox verrà lanciata quest'inverno, non c'è da stupirsi se nella line up della console Microsoft figura questo gioco di corse a bordo di motoslitte presentato da Midway. Le premesse per mandare in brodo di giuggiole l'utenza americana ci sono tutte: guida arcade ed azione, azione, azione. Soffocando sotto una valanga di neve ogni aspetto simulativo, **Arctic Thunder** gioca tutte le sue carte sull'immediatezza e sulla frenesia delle corse, localizzate in posti assurdi come una foresta maledetta, Washington DC, l'Himalaya e pure Chernobyl (!). Fatta la propria scelta fra i tredici diversi psicopatici impersonabili, il giocatore è libero di lanciarsi nella mischia alla caccia del primo posto, e per far questo può valersi di ogni mezzo, inclusi gli immancabili power-up. Tra questi, oltre ai classici speed boost, pod di energia e scudi, sono presenti anche alcune armi, come raggi d'energia ed una fantomatica "palla di neve atomica", che ha tutta l'aria di essere lo strumento di distruzione definitivo. Graficamente il titolo si presenta piuttosto adeguato, con motoslitte ben modellate ed un ottima resa della neve sollevata dai mezzi. Sebbene non sbalorditivo dal pdv estetico, se la sensazione di velocità potrà essere mantenuta anche con quattro giocatori in multiplayer, **Arctic Thunder** potrebbe rivelarsi, per lo meno a breve termine, un gioco estremamente divertente.





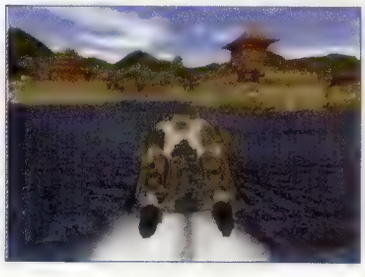
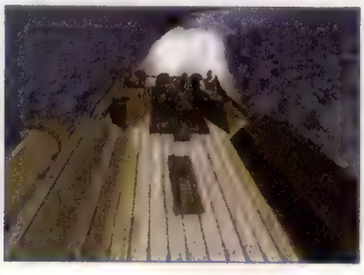
Mad Dash Racing (Eidos Interactive - Crystal Dynamics)

Il nuovo titolo Crystal Dynamics si presenta come un ibrido tra un gioco di corse ed un platform, un po' come il mediocre **Running Wild** per PlayStation o **Sonic R** per Saturn, immergendo il tutto in una calda atmosfera da cartone animato. Vari animali antropomorfi si sfidano in una corsa senza esclusione di colpi: pugni e calci sono ammessi pur di arrivare primi al traguardo, così come l'uso e l'abuso di una pletora di power-up. Tra questi, particolarmente interessante è la possibilità di creare enormi massi che rotolano inseguendo gli avversari, così come la facoltà di preparare trappole o depositare sul proprio cammino un po' di vecchia, sana dinamite. Chiaramente il gioco strizza l'occhio al multiplayer, ma è possibile anche sfidare il computer: in questo caso, dopo un tot di livelli ci sarà da affrontare un boss. Nove saranno i personaggi inizialmente selezionabili, ciascuno dei quali dotato di caratteristiche precipue. **Mad Dash Racing** si presenta come un titolo immediato ed accattivante, ma per il momento è notevolmente penalizzato da un aggiornamento dello schermo non proprio invidiabile, peccato mortale per un gioco basato sulla frenesia e fluidità di azione.

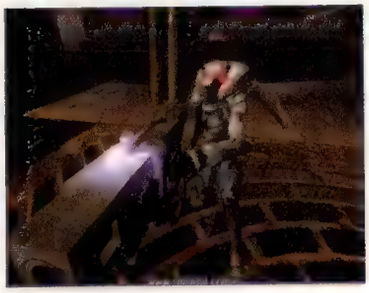
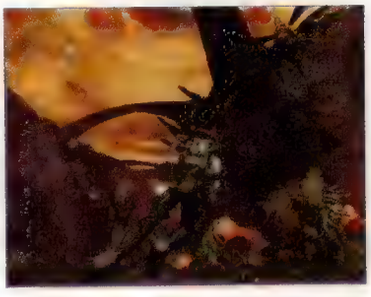
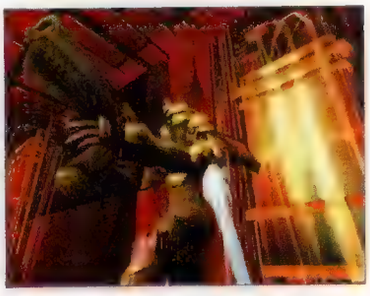
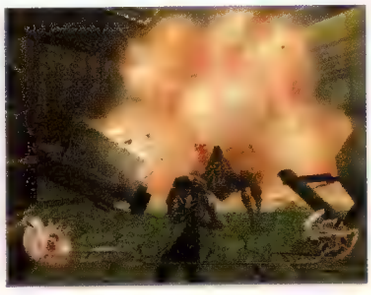
Blood Wake (Microsoft – Stormfront Studios)

Waterworld non è certamente un grande film, ma potrebbe benissimo fornire un ottimo scenario per un grande gioco. Questo devono aver pensato gli sviluppatori di **Blood Wake** portando sulle acque un titolo d'azione alla **Vigilante 8**. Il giocatore avrà modo di scegliere tra motoscafi, catamarani, torpedo ed altre imbarcazioni, tutte armate fino ai denti e pronte a darsi pugna per gli oceani. Mediante splitscreen, fino a quattro giocatori potranno portare morte e distruzione sulle acque, avvalendosi di mitragliatrici, razzi, mine, siluri ed altre armi al momento tenute segrete. Oltre alla modalità multiplayer, comprensiva di bot, il gioco includerà anche una campagna di 25 missioni da affrontare in singolo, durante la quale verrà svelata una trama fatta di tradimento e pirateria. Gli sviluppatori garantiscono di aver trascorso moltissimi mesi di sviluppo sulla fisica che governa i movimenti dell'acqua, da sempre l'elemento più difficile da catturare realisticamente in un videogioco. Non solo le onde saranno influenzate dalle condizioni atmosferiche e dal ciclo delle maree, ma ogni barca ne produrrà di proprie a seconda della velocità, così come le esplosioni più rilevanti provocheranno lo spostamento di ingenti masse d'acqua.

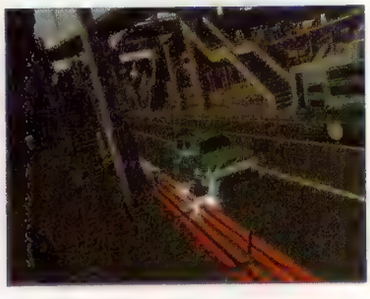
Gun Valkyrie (Sega)

Sega si presenta all'E3 con questo shooter futuristico, inizialmente previsto per Dreamcast (R.I.P.) ed ora inteso come titolo per Xbox. Come membro dell'unità speciale che presta il nome al titolo del gioco, la protagonista, valendosi di un esoscheletro potenziato, deve riuscire a rintracciare uno scienziato rapito da orribili creature ansiose di essere "fraggate". La versione mostrata all'E3 permetteva di procedere attraverso due soli livelli: il primo ambientato in un laboratorio, il secondo in un canyon dall'aspetto piuttosto alieno. La grafica si presenta discreta, caratterizzata anche da un certo stile, ma non fa gridare al miracolo. Il gioco, sebbene minato da un sistema di controllo non esattamente intuitivo, sembra comunque mettere da parte esplorazione e risoluzione di semplici puzzle in favore di una maggiore enfasi sulla pura azione.

Jet Set Radio Future (Sega)

Sega non ha portato una versione giocabile di **Jet Set Radio Future** all'E3, ma lo ha comunque presentato attraverso uno spettacolare video. I protagonisti, rimodellati per apparire ancora più "cool", prendendo velocità rilasciano linee cinetiche che enfatizzano i movimenti, mentre un assennato utilizzo del motion blur esalta le scene più spettacolari. Sul fronte delle modalità di gioco vere e proprie, è stata annunciata la fruizione in multiplayer sia cooperativa che competitiva, mentre il gioco in singolo verrà arricchito con nuove situazioni e un maggior numero di trick performabili. Nonostante l'evidente miglioria grafica, il filmato presentato non si distaccava poi molto dall'originale **Jet Set Radio** pubblicato per Dreamcast: l'ambientazione del video, infatti, rappresentava fedelmente il primo livello del titolo DC. Semplice porting con alcuni pregevoli ritocchi o vero e proprio sequel che sia, **Jet Set Radio Future** rappresenta sicuramente un titolo da tenere d'occhio, forte di una struttura di gioco originale e di un apparato grafico decisamente particolare ed affascinante.

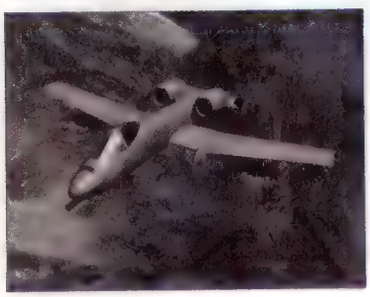


Dead or Alive 3 (Tecmo - Team Ninja)

In occasione dell'E3, oltre a presentare delle standiste perfettamente in grado di reggere il passo con le loro controparti virtuali (silicio e silicone, accoppiata vincente?), Tecmo ha mostrato l'ennesimo video relativo al suo **Dead or Alive 3** per Xbox. La grafica, come al TGS, è padrona dello schermo. In particolare le ambientazioni, curate fino al minimo dettaglio, si presentavano decisamente ampie ed adatte al tipo di interazione che il franchise ha da sempre offerto. Anche le animazioni di lottatori e (soprattutto) lottatrici si dimostrano adeguatamente fluide e flessuose, regalando a volte l'illusione di osservare un filmato in CG. La versione dimostrativa ha introdotto alcuni nuovi combattenti, ma ha anche presentato volti conosciuti come Ayane, Bass e Hayabusa. La sensazione provata dagli astanti è stata quella di essere di fronte ad uno dei giochi più spettacolari finora mostrati per Xbox, confermando la solita superiorità tecnica degli sviluppatori nipponici, portati a sfruttare più in profondità le caratteristiche della macchina gettandosi sul metallo piuttosto che venendo a patti con le directX (come pare stiano facendo buona parte degli sviluppatori Xbox).

AirForce Delta Storm (Konami)

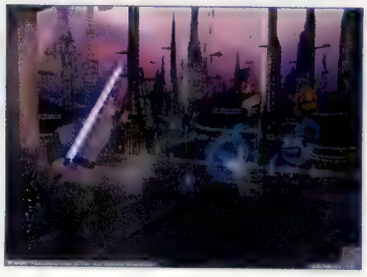
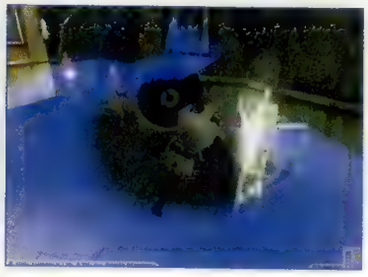
Dominato dal franchise **Ace Combat** di Namco, il settore dei simulatori aerei arcade vede ora l'avvento su Xbox di un interessante titolo Konami. Sebbene l'originale **AirForce Delta** uscito due anni fa per Dreamcast fosse piuttosto divertente ma non esattamente un "must have", gli sviluppatori promettono di aver limato ogni aspetto del gioco giovandosi della potenza del pachiderma Microsoft. Il titolo vanterà più di cinquanta velivoli militari, non solo controparti dei modelli più avanzati al momento esistenti, ma anche futuristici aeromezzi ideati appositamente per il gioco. Alla guida di uno di essi, il giocatore dovrà affrontare più di quaranta missioni, differenti per obbiettivo ed ambientazione. La demo giocabile presente all'E3 permetteva di affrontare due livelli e di scegliere tra cinque diversi velivoli, tra cui il classico F-14 Tomcat che, da *Top Gun* a questa parte, tutti noi piloti da divano abbiamo sognato di portare. Controllare i mezzi è particolarmente semplice, mentre tutta l'enfasi è riposta sulla distruzione di mezzi e torrette nemiche: nel primo livello dimostrativo l'azione si svolgeva nei dintorni di una foresta, mentre la seconda missione richiedeva un volo radente sopra un assolato deserto. In entrambi i casi l'orizzonte pareva piuttosto distante (particolare fondamentale in ogni simulatore aereo che si rispetti) e notevoli erano sia gli effetti di fumo che quelli di luce, in particolare il riflesso del sole nella missione desertica, effettivamente accecante.

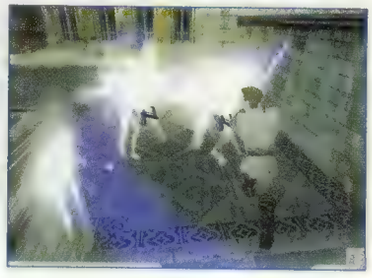


XBOX

Star Wars: Obi-Wan *(LucasArts)*

Inizialmente previsto come avventura dinamica per PC, **Obi-Wan** è stato riconvertito da LucasArts in un progetto esclusivo per Xbox. Il gioco definitivo presenterà almeno 19 livelli, ciascuno caratterizzato da un suo preciso obiettivo e ambientato negli scenari che hanno fatto la fortuna della saga cinematografica di George Lucas. La demo mostrata all'E3 era afflitta da non pochi problemi tecnici, ma i programmatori hanno garantito di poter risolvere tutte le incertezze dell'engine durante lo sviluppo, al momento alle prime fasi. A parte qualche simpatico gioco di luce ed un piacevole effetto di motion blur applicato alla spada laser, poco merita di essere ricordato del titolo in questione, minato da un frame rate più che deprecabile. Il sistema di controllo appare piuttosto originale, affidando allo stick sinistro la deambulazione e a quello destro tutti i movimenti e le mosse performabili con la spada. In tale maniera LucasArts assicura che si potranno concatenare combinazioni micidiali e di sicuro impatto. Oltre tutto, come ogni Jedi che si rispetti, Obi-Wan imparerà a giovarsi della Forza, riuscendo a spostare oggetti e a scagliare lontano nemici, oltre a poter accrescere la propria velocità e resistenza. Continua dunque lo sfruttamento di *Episodio I*, nella speranza che, almeno in questo caso, lo scontro finale con il malvagio Darth Maul sia reso con il giusto afflato epico (e, soprattutto, che valga la pena arrivarci).

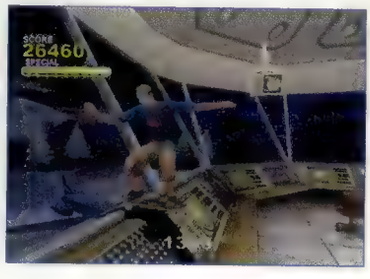


WWF Raw is War *(THQ - Anchor)*

Un bel gioco di wrestling è un ottimo richiamo per la vasta platea americana, ma si potrebbe rivelare piacevole anche per la discreta nicchia italiana memore dei commenti di Dan Peterson. **WWF Raw is War** era presente all'E3 in forma giocabile e proponeva un match tra quattro contendenti: Stone Cold, Triple H, The Undertaker e The Rock. Quest'ultimo ha legato volentieri il proprio nome alla causa Xbox, come ricorderà chi ha seguito la sua comparsata in occasione della presentazione ufficiale della console. I lottatori appaiono ben modellati così come notevole è la qualità di texture ed ombre, mentre alcune animazioni non raggiungono lo stato dell'arte. I programmatori hanno comunque dichiarato che l'implementazione delle mosse non è ancora terminata. E' già presente, invece, la possibilità di correre in ogni direzione (al contrario di quasi tutti gli altri giochi di wrestling, nei quali la "carica" si mantiene unidirezionale), così come fa bella mostra di sé una barra denominata "Raw", che decresce ad ogni colpo andato a vuoto e determina la potenza dei wrestler.

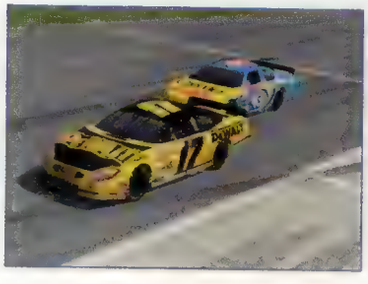
Tony Hawk's Pro Skater 2x *(Activision - Treyarch)*

Treyarch, la stessa compagnia che ha curato la conversione Dreamcast dei primi due **Tony Hawk's Pro Skater**, si sta occupando anche di questa versione Xbox. La "x" finale, oltre ad omaggiare la console Microsoft, indica anche che non si tratta esattamente "solo" del secondo episodio. Nel gioco, infatti, saranno presenti pure tutti i livelli del primo titolo dedicato al grande skater, oltre ad alcuni nuovi creati per l'occasione. Tra questi, la versione dimostrativa permetteva di destreggiarsi all'interno di un night club con tanto di luci da discoteca. E' però da evidenziare che, per il momento, appare più facile allo skater virtuale eseguire trick kamikaze che al giocatore padroneggiare il pacioccone controller Xbox. Oltre a nuovi scenari, gli sviluppatori garantiscono una grafica migliorata grazie agli innumerevoli effetti che il cuore nVidia della console promette. Per il momento, la realizzazione tecnica è invece ancora piuttosto arretrata: in particolare, imperdonabile è la mancanza di fluidità di alcune animazioni, tristemente scattose. **Tony Hawk's Pro Skater 2x** vanterà anche una versione multiplayer giocabile in rete, sebbene non sia stato ancora annunciato se on-line o via LAN.



NASCAR Heat *(Infogrames - Monster Games)*

Ognuno ha i suoi difetti. Gli americani, ai complessi tracciati da Formula 1, preferiscono gli ovali. Infogrames si conferma vero e proprio colosso come casa di produzione e, ottenuta la licenza NASCAR, decide subito di far concorrenza ad Electronic Arts nel suo campo. **NASCAR Heat** si presenta estremamente bene, forte di una grafica fotorealistica (sebbene un po' scarna per quanto riguarda i fondali) e di un frame rate abbastanza stabile. Oltre alle canoniche "Corsa singola" e "Campionato", il titolo Monster Games offre due ulteriori modalità: "Beat the Heat" e "Race the Pro". La prima presenta svariati obiettivi, come la necessità di superare tutti gli avversari in un solo giro, oppure il tentativo di attraversare indenni uno spettacolare e terribile incidente a catena, o ancora difendere la prima posizione dai ripetuti attacchi di un avversario particolarmente agguerrito. In "Race the Pro", invece, il giocatore dovrà competere contro ghost car che, a quanto pare, rispetteranno fedelmente tempi e traiettorie dei campioni NASCAR. Sul fronte del multiplayer, sarà possibile sfidare fino a 10 avversari mediante Ethernet (o uno solo via split-screen), mentre sul fronte audio si segnala il supporto Dolby Digital 5.1.



E-Racer

Formato: **PC** Casa: **Rage** Sviluppatore: **Rage**

Rage è una software house britannica che si è sempre distinta nel mercato videoludico PC per l'ottima cosmesi dei suoi prodotti, a base di effetti particellari ed una miriade di elementi su schermo come proiettili, esplosioni, sbuffi di fumo, giganteschi modelli 3D e condizioni atmosferiche variabili. Non è infatti inusuale comprare schede grafiche accelerate e trovarvi in bundle giochi come **Incoming** o **Expandable**, oramai veri e propri benchmark per le API Direct 3D di Microsoft. Dopo **Hostile Waters** (interessante ibrido tra un action game e un RTS) ed **Off Road** (mediocre racing game sotto tutti i punti di vista), Rage ritenta con un arcade automobilistico che strizza l'occhiolino a **Ridge Racer**. I problemi purtroppo non tardano a farsii notare: lo stile di guida, deliberatamente arcade, tra i più legnosi ed imprecisi, fa innervosire il giocatore già dopo un paio di curve qualsiasi dei quattordici circuiti disponibili. I fondali sono più che convincenti mentre appena sufficiente è la realizzazione tecnica delle vetture (a ben poco servono i riflessi, soprattutto dopo aver visto quelli di **Gran Turismo 3 A-Spec**). Di qualità più che pregevole sono gli effetti di luce ed ombra, peccato che la fluidità sia troppo instabile, facendo scemare i 60fps anche di un terzo, su processori che rasentano 1GHz con GeForce 2 annessa. I giocatori solitari non ci metteranno molto a riporre l'ultima fatica Rage sullo scaffale, mentre chi dispone di una rete LAN o di una buona connessione alla rete (almeno ISDN) potrà apprezzarlo un po' di più. Concludendo, **E-Racer** è un racing game poco più che mediocre, anche se decisamente superiore ad **Off Road**. Evidentemente Rage e i racing game non vanno molto d'accordo.

Serious Sam

Formato: **PC** Casa: **Take 2/G.O.D.** Sviluppatore: **Croteam**

Non sono poche le persone che si sono entusiasmate (per usare un eufemismo) vedendo filmati e screenshot di **Doom 3** e **Duke Nukem Forever**, gli stessi appassionati che ora sbaveranno col qui presente first person shooter di Croteam, che tanto ha fatto parlare di sé da un annetto a questa parte. La modalità single player vi farà attraversare una quindicina di livelli zeppi di mostri di ogni tipo: scorpioni armati di chaingun, enormi mostri verdi che lanciano fireball teleguidate, kamikaze decapitati e mammut inferociti, arpie e robottoni bipedi. La vera forza del gioco è l'adrenalinica giocabilità: sinceramente, da quanto non si terminava uno sparatutto in soggettiva con la bellezza di quattromila nemici abbattuti? Come **Doom**, **Serious Sam** presenta un gran numero di locazioni segrete, stracolme di armi, munizioni, medikit, ma anche un paio di livelli extra da sbloccare nel corso delle vostre peripezie nell'antico Egitto. Dall'irriverente **Duke Nukem**, Croteam ha preso spunto per il design del nostro alter ego: occhiali da sole, t-shirt, jeans ed un vocabolario tra l'esilarante e lo sprezzante del pericolo (la voce di Sam è di Stefano Albertini, doppiatore di centinaia di personaggi di anime giapponesi e di videogiochi per PC e PlayStation). Visto che negli ultimi tempi si parla sempre più spesso di multiplayer ed Internet, anche il qui presente FPS presenta alcune modalità ad hoc: quella cooperativa vi permetterà di risolvere il gioco con un vostro amico; Fragmatch è il classico deatch match tutti-contro-tutti mentre Scorematch è un tipo di gioco che premia l'utente a seconda di quanto tempo resta in vita nonché di quanti nemici uccide ed in che modo. Il potente motore grafico Serious Engine (realizzato in Open GL), sviluppato internamente da Croteam, mantiene una fluidità praticamente perfetta nonostante un numero abnorme di nemici su schermo (anche una trentina!), effetti particellari di elevatissima qualità, ombreggiature superbe ed una grande interazione con l'ambiente circostante. Purtroppo tutto questo ben di Dio ha un prezzo ed in questo caso riguarda i requisiti di sistema: chi scrive queste righe ha visto scatti terribili con dettaglio medio su un P2 400, 128MB di RAM e Voodoo 3 3000, mentre con un P3 500, 256MB di RAM e GeForce DDR , **Serious Sam** non ha dato nessun problema (800x600x32 e dettaglio massimo, 1024x678x32 con dettaglio medio-alto). Se siete fan degli sparatutto in soggettiva di vecchia scuola (storyline ridotta a zero, nemici da abbattere senza sosta) ed avete un PC dalle prestazioni medio-alte, non dovreste assolutamente lasciarvi scappare **Serious Sam**, soprattutto se avete la nausea dei due **Doom** che continuate a giocare dalla prima metà degli anni '90.

<Retrohistory

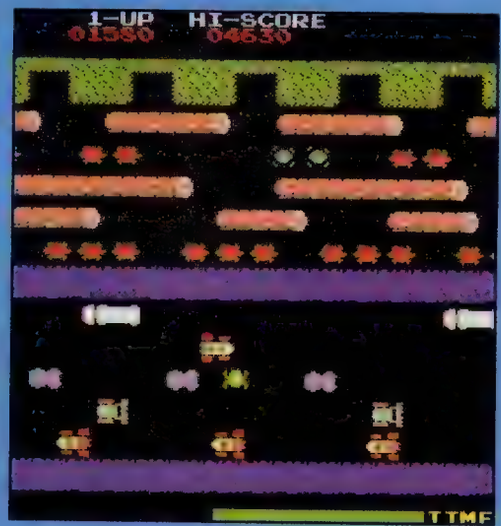
Feedback: brizio@sisinfo.it

Un americano a Tokyo

Il 2001 è iniziato con la notizia che la Sega ha definitivamente scelto di uscire dal mercato dell'hardware e di focalizzare la propria attenzione nella produzione di software per sistemi di società una volta concorrenti. Questo mese utilizzeremo **Retrohistory** per iniziare a parlare della storia di questa società che ha dato un contributo enorme all'industria dei videogiochi. Dopo una veloce introduzione, focalizzeremo l'attenzione sui coin-op prodotti fino alla metà degli anni '80, rimandando ad altri eventuali articoli i giochi prodotti successivamente e le console.

Fondatore della società fu l'americano David Rosen che, alla fine della II° Guerra Mondiale, combattuta in Corea, si stabilì a Tokyo dove fondò la Rosen Enterprises Ltd. Dopo un inizio dedicato all'esportazione di oggetti d'arte, la sua compagnia iniziò ad importare chioschi per foto istantanee, che per 200 yen fornivano fototessere in soli due minuti: il successo di queste macchine fu immediato e la società iniziò a guadagnare una fortuna nel paese del Sol Levante. In seguito, per differenziare la sua offerta, Rosen importò anche giochi (si noti bene, non videogiochi) a gettone e nel giro di breve tempo la sua compagnia divenne un'importante società del settore dell'entertainment. Per continuare quest'espansione, fu decisa la fusione con una importante società giapponese produttrice di jukebox, la Service Games: in seguito a questa operazione la società cambiò nome in SeGa Ltd. (contrazione di "SErvice GAmes Limited") e Rosen ebbe la possibilità di utilizzare gli oltre 6.000 impianti produttivi sparsi per il Giappone per allargare la produzione anche ai giochi elettromeccanici: in questo modo il bacino di utenza poteva essere allargato anche all'estero. Iniziò così l'esportazione di prodotti anche negli Stati Uniti dove, nel 1967, fu distribuito il gioco **Periscope**, una simulazione di attacco sottomarino in cui i giocatori dovevano individuare il nemico scrutando il mare attraverso un periscopio per poi (tentare di) colpirlo con delle torpedini. Questo gioco ottenne un successo notevole e permise a Sega di farsi conoscere a livello internazionale. Ciò spinse la Gulf & Western ad acquisire l'intera società nel 1970: da questo momento in avanti iniza anche la produzione di videogiochi. Pur essendo una piccola società rispetto alla concorrenza, Sega si fece notare nel decennio successivo per alcuni videogiochi che le valsero tra l'altro una serie di importanti contratti con Parker e Coleco per la trasposizione di alcuni titoli arcade sulle più importanti console dell'epoca. Sull'onda di questo successo venne anche aperta la filiale statunitense della società: la Sega Enterprises Ltd. La filiale giapponese divenne così Sega of Japan e a tutti gli effetti risultò per un certo periodo meno importante. La situazione mutò rapidamente nel 1983 quando, in piena crisi di mercato, la società venne venduta "a pezzi" a seguito della decisione della Gulf & Western di uscire velocemente dal mercato del divertimento elettronico. La filiale americana venne ceduta alla Bally (società nota per i videogiochi e soprattutto per i suoi flipper) e sparì nel giro di breve tempo. La filiale giapponese venne invece ceduta ad un gruppo di investitori locali che cambiarono la denominazione societaria in Sega Enterprises Ltd. e cominciarono un lento, ma inesorabile processo di ricostruzione societario. In quegli anni vennero assunte alcune delle migliori menti che si distinsero in seguito per i propri lavori: tra questi vi erano anche Yu Suzuki (**Hang On**) e Yuji Naka (**Phantasy Star**). Sega come la conosciamo oggi nasceva proprio in seguito a questo rinnovamento dettato dai giapponesi. Fu da questo momento in avanti che la produzione dei titoli Sega iniziò a farsi particolarmente interessante: in precedenza la società si era distinta in particolare per cloni poco ispirati di titoli di case concorrenti. Vediamo ora di analizzare nel dettaglio alcuni dei titoli più interessanti prodotti tra la fine degli anni '70 ed il 1985. La produzione videoludica dei primi anni venne gestita in collaborazione con la Gremlin e in seguito assorbita dalla stessa Sega. La Gremlin era divenuta popolare nella seconda metà degli anni '70 per titoli-cloni rigorosamente monocromatici come **Safari** e **Hustle** (coin-op del 1977 da cui Nokia ha tratto il famoso **Snakes** che rallegra i possessori dei cellulari distribuiti negli ultimi tre anni dalla società finlandese). Di questi cloni, ben pochi riuscirono a lasciare un segno e tra questi ricorderei solo **Invinco** (clone di **Space Invaders** distribuito anche con il nome di **Space Attack**), **Astro Blaster** (clone di **Galaxian** caratterizzato dalla grafica pressoché monocromatica e da una serie di formazioni aliene con movimenti particolarmente veloci), **Space Tactics** (clone di **Missile Command**), **Pulsar** (in cui si doveva controllare un carro armato alla ricerca di chiavi per uscire da un labirinto infestato da nemici) ed **Head On** (una sorta di **Pac Man** semplificato con due auto al posto della pallina gialla e dei fantasmi).

Nel biennio 1980-1981 la produzione Sega iniziò finalmente a migliorare tanto che uscirono alcuni titoli originali in grado di colpire il pubblico. **Carnival** fu il primo spara-e-fuggi della Sega ad avere un certo successo: a differenza di gran parte dei giochi simili prodotti dalla concorrenza e da Sega stessa, **Carnival** era ambientato nel tiro a segno di un luna park e tra i nemici si potevano trovare gufi, conigli, orsetti e delle "temibili" papere gialle che potevano planare verso il giocatore, rappresentato da una pistola. Il gioco finiva al termine dei proiettili che si potevano accumulare colpendo i vari bersagli: la grafica non era propriamente il massimo, ma il titolo diventò in ogni caso molto popolare anche grazie all'accattivante colonna sonora. Nel 1983 venne prodotto anche un sequel chiamato **Razzmatazz** e composto da una fase molto simile al predecessore per quanto riguarda la dinamica, intervallata però da stages in cui si doveva controllare un orso polare a colpi di pistola! Altri titoli di rilievo in quegli anni furono **Tranquilizer Gun**, in cui un cacciatore doveva catturare nella savana una serie di animali feroci addormentandoli e mettendoli poi nella gabbia della propria jeep prima che si risvegliassero, e **005**, divertente gioco in cui si doveva aiutare un improbabile agente segreto a consegnare documenti classificati evitando agenti nemici.



In quegli anni si concentrò anche la produzione dei titoli vettoriali di Sega che si distinsero per l'originalità ma rimasero sempre poco conosciuti a causa della limitata distribuzione. Tutti i giochi vettoriali erano basati sulla tecnologia concepita da Gremlin per l'interessante **Eliminator** in cui l'obiettivo era quello di distruggere una base aliena centrando uno stretto canale ed evitando in contemporanea gli attacchi delle navi nemiche (trama che ricorda "vagamente" *Star Wars* :-). I quattro vettoriali marchiati Sega furono **Space Fury** (un clone di **Asteroids** in cui gli asteroidi erano sostituiti da astronavi che potevano unirsi tra loro per aumentare la capacità di fuoco), **Zektor** (altro clone di **Asteroids**), **Tac/Scan** (interessante shoot 'em up in cui il giocatore doveva controllare una formazione di astronavi anziché una sola) e **Star Trek** (basato sulla popolare serie televisiva e dotato di una primitiva ma efficace grafica tridimensionale). Questi iniziali titoli di spicco anticiparono il vero successo che fu raggiunto nel 1982 con l'uscita dei primi popolari giochi Sega, cioè quelli che spinsero varie società ad acquisirne i diritti per trasposizioni su console e computer. **Frogger** fu in assoluto la prima grande licenza che Sega riuscì a vendere con un discreto ritorno economico. Il gioco fu solamente distribuito dalla casa nipponica, dato che il design originale fu di Konami; la licenza per la trasposizione sulle console venne ceduta a Parker e a Starpath. La semplicità della dinamica di gioco fu di sicuro un fattore che agevolò la popolarità il titolo: si trattava semplicemente di far attraversare una strada d un torrente ad una rana evitando le insidie del percorso, vale a dire camion, automobili e ruspe nel primo tratto, coccodrilli, tronchi d'albero e tartarughe che si inabissavano all'improvviso nel secondo. Le varie trasposizioni casalinghe ottennero tutte un ottimo successo e questo spinse la Parker a produrre anche un seguito non ufficiale del gioco ambientato tra le nuvole ed in altri luoghi originali, ma sottesi dalla medesima struttura di gioco. **Turbo** fu invece il primo grande titolo di guida di Sega: il giocontroduceva alcuni effetti visivi innovativi come dossi e cunette in ambientazioni principalmente cittadine. **Turbo** riscosse interesse soprattutto negli Stati Uniti e per questo venne scelto da Coleco per accompagnare il primo modulo di espansione per il Colecovision, ovvero il volante analogico. **Zaxxon** invece fu il primo shoot 'em up dotato di visuale pseudo-tridimensionale. Nel gioco si doveva comandare un'astronave nell'atto di invadere una fortezza aliena. A complicare il tutto c'era la necessità di doverne controllare anche l'altezza di volo per evitare l'impatto con muretti *et similia*. Anche questo titolo venne acquistato da Coleco e, insieme alla conversione di **Donkey Kong**, fu una delle principali ragioni del successo del Colecovision in Europa e negli Stati Uniti. Il successo di **Zaxxon** spinse la Sega a produrne un seguito, **Super Zaxxon**. Un paio di anni dopo venne prodotto un titolo simile ma di scarsa distribuzione, **Future Spy**, con protagonista un più normale aereo all'attacco di svariate navi e portaerei. Il 1982 vide anche l'uscita di **Pengo**, una delle più interessanti variazioni sul tema dei giochi di labirinto. Il protagonista era un pinguino – a tutti gli effetti la prima mascotte di Sega – che in un labirinto costituito da blocchi di ghiaccio, doveva schiacciare con gli stessi blocchi gli Snow-Bee, strani esseri a quanto pare ghiotti di pennuti antartici. Dopo questi successi, concentrati nel giro di pochi mesi, le produzioni della compagnia nei successivi due anni risultarono decisamente meno popolari anche se alcune riuscirono in ogni caso a distinguersi. **Congo Bongo** è forse il più famoso tra questi titoli: dotato di una dinamica di gioco molto simile a **Donkey Kong**, il titolo introduceva la novità della visuale tridimensionale isometrica in puro stile **Zaxxon**. Scopo del gioco era quello di scalare montagne immerse nella giungla evitando le noci di cocco lanciate dal gorilla di turno e altre insidie tra cui scimmie, precipizi e corsi d'acqua. Anche **Sindbad Mystery** riprendeva il concept di un titolo concorrente: in questo caso la fonte d'ispirazione era **Pac Man** e lo scopo del gioco era quello di raccogliere tutti i punti interrogativi sparsi per un labirinto in modo da riscattare un tesoro nascosto. **Up'n down** era invece uno strano gioco di guida il cui scopo era quello di recuperare una serie di bandiere colorate in un groviglio di strade caratterizzate da continue salite e discese, e trafficate da auto lanciate a folli velocità (da evitare con tempestivi quanto improbabili balzi alla *Supercar*). **Star Jacker** era invece uno spara e fuggi che voleva diversificarsi dalla massa facendo controllare tre astronavi contemporaneamente disposte in fila indiana: le tre navi corrispondevano alle tre vite a disposizione del giocatore, ma il fatto di averle tutte e tre fin dall'inizio permetteva l'adozione di strategie basate sulla gestione della formazione. Nel 1984 uscirono invece **Bank Panic** (un gun game con ambientazione western in cui bisognava fare attenzione a non colpire civili), **Flicky** (simpatico platform game in cui lo scopo era salvare dei pulcini da un'orda di gatti affamati), **Mister Viking** e l'originale **Bull Fight**, una simulazione di corrida. Arriviamo così al 1985 che sotto ogni punto di vista si può definire l'anno della svolta: da quel momento in poi Sega divenne protagonista assoluta nel mercato coin-op distinguendosi per i suoi titoli originali e tecnologicamente avanzati. Solo in quell'anno arrivarono nelle sale giochi **Hang On**, **Enduro Racer**, **Space Harrier**, **Shooting Master** (primo gioco con pistola di successo per la Sega), **Choplifter**, **Pitfall II**, **Sega Ninja** (uno dei primi giochi con protagonista femminile) e **My Hero** (interessante picchiaduro a scorrimento). **Choplifter** e **Pitfall II** erano il tentativo di portare nelle sale giochi due concept che avevano affascinato i possessori di computer e console: entrambi i titoli risultarono piacevoli, ma non riuscirono comunque a sfondare. I titoli che sconvolsero i frequentatori delle sale giochi furono difatti i primi tre della lista, sia per la grafica - a tutti gli effetti superiore - che per i cabinati dedicati dotati di controller speciali che aumentavano la sensazione di realismo. **Hang On** fu la prima simulazione di corse con superbike che cercava di avvicinarsi alla realtà: il cabinato era dotato di un controller che riprendeva il manubrio di una moto. **Enduro Racer** era invece il corrispondente di **Hang On** per le corse off-road: anche in questo caso il controller era una replica del manubrio di queste moto caratterizzato dalla possibilità di muoverlo avanti e indietro per bilanciare il mezzo durante i salti. Il gioco più impressionante fu comunque **Space Harrier**, uno spara-e-fuggi con visuale in terza persona in cui bisognava controllare un solitario guerriero "abbracciato" ad un jet pack armato, grazie al quale si poteva volare in ogni angolo dello schermo. Pur non essendo particolarmente originale a livello di gameplay (il gioco non si discostava molto dal precedente **Buck Rogers**), la grafica superiore ed il cabinato dedicato - che utilizzava per la prima volta nella storia degli arcade una serie di pompe idrauliche che rendevano più realistica l'azione di gioco - resero il titolo una pietra miliare nella storia dei coin-op. Il 1985 fu perciò significativo per molteplici motivi: da quell'anno in poi la tecnologia Sega utilizzata nelle sale giochi fu sempre un gradino più in alto di quella della concorrenza; inoltre il divario tra le schede utilizzate nei coin-op ed i sistemi casalinghi si fece incolmabile a causa dei cabinati e dei controller dedicati estremamente complessi che rendevano l'esperienza completamente induplicabile su computer e console. Come abbiamo velocemente visto in questa introduzione ai primi anni di vita di Sega, l'evoluzione della società fu lenta, ma decisa: dopo anni di gavetta la softco ottenne successo grazie alla forte politica della nuova dirigenza giapponese che decise di puntare tutto sui giovani designer. Il successo di una simile scelta è ancor più evidente se consideriamo che molte altre società del paese del Sol Levante sono diventate delle potenze del settore condividendo la medesima visione (si veda per esempio Nintendo ed il suo Miyamoto).

<Thefirstplace

Filosofia del retrogaming

Feedback: thefirstplace@katamail.com

INTRO - Arcade: Elogio dell'ozio & della follia -

Esiste un piano in questa dimensione ludica sul quale si incontrano ozio e follia. E' il piano dell'arcade. L'uomo è un essere profondamente imperfetto, è un dato di fatto, ed è suo destino essere schiavo dell'ozio e della follia. Quello che si chiede è: perché consumare il proprio essere su schermi superflui quando è possibile impugnare un pad e dedicarsi immediato al gioco? E ancora: perché ricorrere all'opprimente ragione quando è possibile lasciarsi guidare dall'autonomia dell'istinto, delegando all'inconscio la responsabilità delle proprie azioni? Quanta pace su questo piano della dimensione ludica. Quanta tolleranza. Ma il mondo è evoluzione. Il giorno della perdita dell'ingenuità il primo dubbio irruppe impuro nelle menti del videogiocatore. Sugli schermi futuri si prospettavano approcci volti alla simulazione, all'approfondimento, alla razionalizzazione, al realismo. Esplodeva il fenomeno della secolarizzazione videoludica. Quando la fede vacilla sotto i colpi della ragione e il pensiero si prepara alla svolta. Da quel giorno niente è stato come prima. O meglio, molto è rimasto invariato, ma scriverlo in queste righe avrebbe pregiudicato l'epicità del testo. In ogni caso: fu la diaspora. Il videogioco si divideva per procedere lungo due direzioni complementari, tra simulazione ed arcade. Un'evoluzione che comportò anche una limitata, seppur delirante variazione di visuale. Un nuovo modo di intendere quel piano della dimensione ludica sul quale si incontrano ozio e follia. Un occhio critico, esigente, arrogante. Quante perplessità, ora, su quel vecchio piano. Quanta intolleranza…

Questo mese **The First Place** regge l'ombrellino sugli spalti del centrale di Wimbledon. In una mano l'ombrellino, nell'altra un Super Famicom e nell'altra un PC-Engine. E mentre riflette su evidenti dubbi anatomici, approfitta della natura dei titoli analizzati per proporvi la domanda grondante di questo mese: l'arcade è il piano della limitatezza?

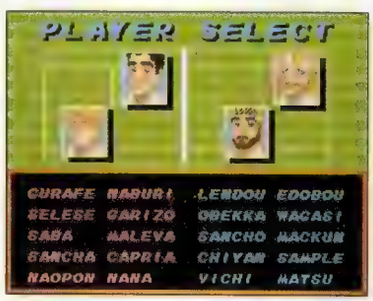
Super Tennis

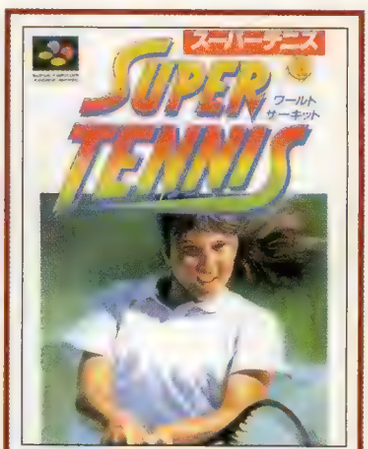
a cura di ivanfulco

Il tennis è uno sport molto semplice. Si guarda la palla. Si rincorre la palla. Si colpisce la palla. A questo si aggiungono un canovaccio di altre regole, di certo utili a dare una degna apparenza a questo sport, ma per il resto sostanzialmente inutili. Quando, nel 1991, Tonkin House decise di portare su Super Famicom la disciplina snob degli uomini in mutande, i principi a guidarne l'istinto sviluppatorio furono esattamente questi. Il risultato fu **Super Tennis**, un gioco molto semplice, nel quale si guarda la palla, si rincorre la palla, si colpisce la palla. Più qualche altro elemento di contorno…

Super Tennis è un arcade tanto puro quanto apparentemente anomalo. Il perfetto equilibrio tra intuitività arcade e varietà simulativi, rappresentata in questo caso dai numerosi colpi eseguibili, è la chiave di volta di un titolo nitido, raffinato, in cui la giocabilità regna sovrana sullo scranno del giudice di sedia. I sei tasti del pad Super Famicom sono sfruttati nella loro completezza e policromia, con pochi precedenti per quello che riguarda la concorrenza tennistica. I quattro pulsanti frontali permettono il colpo semplice, la palla tagliata, il lob ed il top spin. I due dorsali sono invece deputati all'effetto in occasione della battuta. Una scelta che risolve in un controllo completo e preciso, fondato su un'efficace coppia di pulsanti (colpo normale e lob) per gli apprendisti e su un'ampia scelta di soluzioni per i professionisti, laddove un numero ridicolo di set, vista la marcata intuitività dell'azione, separa il giocatore apprendista dal professionista. **Super Tennis** è un susseguirsi di scambi mediamente veloci, ben ritmati, in equilibrio tra il colpo ricercato e i bagliori d'istinto, e sempre contraddistinti da una naturale propensione al gioco d'attacco. Il codice di Tonkin House si dimostra da subito comprensivo riguardo agli aggiustamenti delle traiettorie, incoraggiando con malcelata discrezione il colpo al limite della linea bianca. La stoccata potente permette un gioco vario ma comunque in sicurezza, senza eccessive preoccupazioni per quello che riguarda l'out. Il top spin si dimostra da subito arma preferenziale per giocatori guerrieri. Agli altri due colpi disponibili, pallonetto e palla tagliata, il compito di equilibrare lo svolgimento degli incontri. Mentre il pallonetto garantisce una buona percentuale di successo per l'umiliazione dei sottoretisti ad oltranza, la palla tesa si rivela il colpo più soggetto al fuori campo, permettendo di punire l'avversario con colpi in profondità ma incrementando al contempo la percentuale di errori non provocati. **Super Tennis**, in estrema metafora, è un piccolo cubo di Rubik tennistico…

Le modalità di gioco offerte da **Super Tennis** non offrono degni spunti di merito rispetto alla tradizione tennistica digitale. Una semplice modalità in singolo, una in doppio, quindi un Circuit mode nel quale affrontare la scalata ai vertici dei ranking mondiali. La possibilità di giocare solo in due contemporaneamente si rivela un piccolo motivo di disappunto nell'economia di un gioco per il resto perfettamente calibrato, assolutamente giocabile, il cui principale limite, in effetti, è da ricercarsi nella presenza di alcune falle nell'intelligenza artificiale dei tennisti computerizzati. Ma il titolo Tonkin House, ancora più del collega **Final Match Tennis**, è un campo precisamente allestito per il multiplayer. E' in queste condizioni che **Super Tennis** esplode. Tra buone performance grafiche, tennisti reali con nomi e sembianze parodisticamente deformati, e buone musiche ed effetti sonori, prende vita uno dei titoli sportivi più avvolgenti ed equilibrati di sempre. Un inno alla semplicità nel quale guardare la palla, rincorrere la palla, colpire la palla. Più qualche altro elemento di contorno…





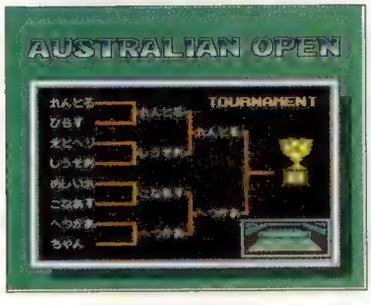
Scheda Artistica
Formato: **Super Famicom**
Anno di produzione: **1991**
Produttore: **Tonkin House**
Sviluppatore: **: Interno**
Genere: **Tennis**

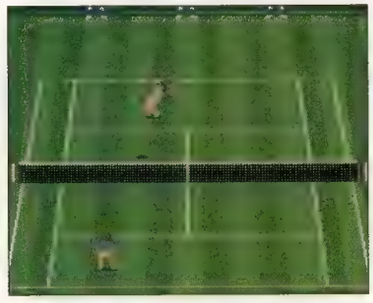
Final Match Tennis

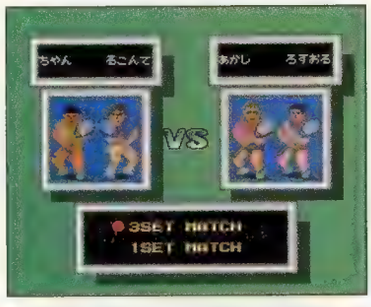
Venerdì 1 marzo 1991: Human rilascia in Giappone la HuCard di **Final Match Tennis** per PC-Engine. Tra semplicità di gioco, elasticità del controllo e grafica fumettosa, si muove un titolo dall'altissimo potenziale e dall'irripetibile raffinatezza. Quello che Human non immagina, però, è di avere tra le mani uno dei migliori giochi di tennis mai pubblicati su qualsiasi formato. Così, mentre incessanti dibattiti si aprono al riguardo della limitatezza dell'approccio arcade, della superiorità della simulazione o delle curve di apprendimento, **The First Place** se ne sbatte allegramente e accende con il dovuto rispetto il proprio PC-Engine…

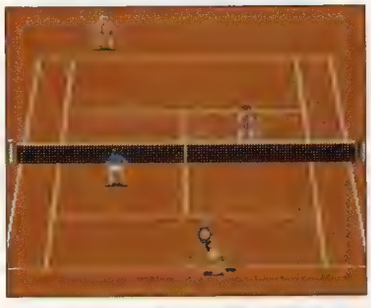
Il segreto di **Final Match Tennis** è la superiorità della tensione emotiva indotta. Deridendo la concorrenza tennistica arcade, ancora ferma sul concetto di scambio ponghiano, il titolo Human riuscì infatti ad attestarsi su un differente livello di coinvolgimento del giocatore. Uno scambio, in **Final Match Tennis**, non è un puro esercizio di riflessi. E' una successione di velocissime mosse di scacchi dettate da istinto ed esperienza. Un'azione senza soluzione di continuità in equilibrio sulla più profonda incertezza. Prima che contro l'avversario, ingrigliato dietro la rete e nella stessa nostra condizione di atleta fallibile, la sfida di **Final Match** è così contro noi stessi. La maledetta pallina gialla è il motivo di dannazione alla base di una meccanica di gioco semplice e perfettamente calibrata. In **Final Match Tennis** quasi non esistono traiettorie "guidate" dai confini del campo o dalla benevolenza della CPU. Il rimbalzo è anarchico rispetto a tutto ciò che non sia finalmatchiana legge fisica. Chiunque calchi i campi allestiti da Human deve ignorare i colpi soffocati per non varcare il fondo campo, le traiettorie mitigate per rasentare le linee laterali, i tocchi comodamente oltre la rete in caso di bassa posizione della pallina. Elementi che non pregiudicano, in ogni caso, la preziosa intuitività di gioco. **Final Match Tennis** è un curva di apprendimento ripidissima, in grado di trascinare in breve tempo il giocatore ad alti livelli per poi abbandonarlo a combattere con l'affinamento della propria abilità. L'apparente povertà di colpi disponibili (colpo normale, palla tagliata e lob), scelta determinata dalla scarsità di tasti dei primi pad PC-Engine, evapora non appena compresa la versatilità dei comandi. Il sistema di angolazione e potenza del tiro si dimostra da subito preciso e sensibile, suscettibile alla posizione di giocatore e pallina ma, soprattutto, alle micropressioni della croce direzionale. Una pressione prolungata e la maledetta pallina gialla è out. Un colpo tagliato non addolcito tenendo indietro la croce direzionale e la maledetta pallina gialla è out. E' per questi motivi che **Final Match Tennis** si gioca sulla difensiva. O più precisamente: con atteggiamento circospetto, per poi impugnare racchetta e coraggio e passare all'attacco. La scarsa efficacia del lob incoraggia il tentativo di attacco sotto rete, al tempo stesso minaccioso e imprudente, vista la letalità dei passanti esplosi con attenzione. La palla tesa si dimostra immediatamente un colpo a doppio taglio, velenoso per chi riceve, ma non semplice da mantenere in campo per chi lo effettua. Quello che ne scaturisce, nonostante la purissima giocabilità portante, è una precisa atmosfera di gioco. Quello di cui si parlava in apertura: la tensione emotiva indotta…

L'elemento esplosivo di **Final Match Tennis**, come prevedibile, è da ricercarsi nella naturale propensione al multiplayer. Al di là di una dignitosa sezione di Training, utile per le poche formalità iniziali, e di una gradevole modalità World Tour, caratterizzata dalla buona intelligenza artificiale dei tennisti computerizzati, il nucleo del prodotto Human è infatti saldamente ancorato all'Exhibition Mode. La possibilità di giocare in quattro con apposito adattatore risolve in un preciso dato di fatto: **FMT** è al contempo elemento di aggregazione sociale e motivo di distruzione di amicizie. Due irrinunciabili caratteristiche del party-game di successo…

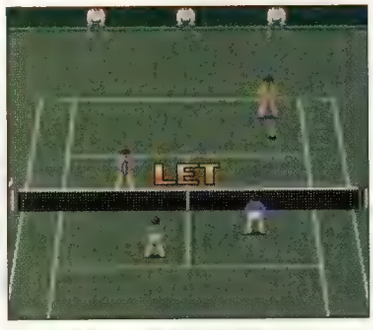








Scheda Artistica
Formato: **PC-Engine**
Anno di produzione: **1991**
Produttore: **Human**
Sviluppatore: **Interno**
Genere: **Tennis**



OUTRO - Arcade vs Simulazione: un "Je revendique" -

La storia del mondo non è altro che un continuo evolversi di conflitti. La storia dei videogiochi, com'è naturale che sia, non fa eccezione. Ma ogni conflitto segue linee imperscrutabilmente differenti. Una maniera per dire: la contrapposizione tra arcade e simulazione non ha avuto gli stessi sviluppi di quella, già discussa agli esordi di **The First Place**, tra bidimensionale e tridimensionale. Nonostante in questi ultimi anni la simulazione non abbia cannibalizzato totalmente l'approccio arcade, come nel caso di 2D vs 3D, ha però fortemente contribuito a ridisegnarne i criteri di interpretazione. Quello che un tempo era l'unico modo per intendere il videogioco su console ora è diventato, per parte dell'utenza, sinonimo di involuzione, superficialità, limitatezza. Questione di umili e humblici punti di vista. Personalmente…

Rivendico la dignità dell'approccio arcade. Rivendico l'infondatezza delle identità che vogliono semplice uguale a superficiale, immediato uguale a limitato. Rivendico la possibile superfluità di una trama, di una giustificazione plausibile, di un'esposizione narrativa. Rivendico l'irrealismo compresso come mezzo per il trascinamento del giocatore nella dimensione ludica, rivendico la spontaneità del controllo inteso come interfaccia tra videogioco e istinto. Rivendico l'istantanea comprensione rispetto alla tediosità dei tutorial, l'immediata immersione rispetto alla curva di apprendimento. Rivendico la possibilità di allineare i termini "grande produzione" e "arcade". Rivendico la profondità di gioco arcade, frutto di silenziosi e sotterranei processi di affinamento delle meccaniche di gioco. Ma rivendico tutto questo non in quanto unica e sola Verità. Piuttosto come strada alternativa e di pari valore, rispetto alla simulazione, per l'intrattenimento di alto livello.

L'Homo Videoludens, profondamente imperfetto e vittima consenziente di ozio e follia, ha bisogno nel suo intimo della filosofia di gioco arcade. E' questo piano della dimensione ludica, e solo questo, ad appartenergli primitivamente. L'arcade si gioca nell'istinto, la simulazione nella ragione. L'arcade è struttura, la simulazione sovrastruttura. Ma forse è proprio da questo immenso piano dell'immediato che ha origine la distorsione dell'interpretazione. E' su queste premesse che l'approccio arcade diventa sinonimo di involuzione, superficialità, limitatezza. Mentre la simulazione ostenta articolazione e verosimiglianza, inducendo in alcuni casi a confondere quantità di elementi con profondità di gioco, l'arcade custodisce ricercate ed equilibrate scelte di design, rendendole efficaci nella sua irrinunciabile semplicità. Proprio così. O meglio: proprio così?

I cavalieri, l'arme, gli amori, le mutande & Next Month

Il prossimo numero **The First Place** canta i cavalieri, uno in particolare, l'arme, una dozzina circa, gli amori, uno enorme ed unico, e le mutande, sulle quali forse è meglio non soffermarsi. La storia del videogioco torna su queste pagine sotto forma di un'intera saga, approdata su numerosi formati ma mai, assolutamente mai, traditasi nelle sue bastardissime caratteristiche di fondo. E forse questo mese abbiamo anticipato molto più del dovuto. Una bacchettata sulle nocche agli incompetenti che non hanno capito di chi si parla. Un invito all'attenzione ai villeggianti che rischiano di rovinare queste pagine con la salsedine. Un saluto con la faccia incazzata al prode Sir Arthur. E per chiudere, come potremmo esimerci, il loop della domanda del mese: l'arcade è il piano della limitatezza?

SUPER**TRIX**

a cura di paolo**cardillo**

Army Men: Air Attack 2 (PS2 & PSone)

Codici dei livelli
Nel menu principale, selezionate *Continue Game* e poi *Password* per inserire uno di questi codici. Se inserite quello dell'ultimo livello, avrete anche accesso a tutti gli altri.
2: ↑, ✕, △, →, ←, □, ○, ✕
3: △, ○, ↓, ←, ○, □, ↑, ↑
4: ✕, →, ←, ✕, ○, □, □, △
5: ↓, ↓, ○, □, ○, □, →, ✕
6: △, ✕, ↑, ←, →, ←, ○, △
7: ←, □, →, ↓, ○, ✕, ✕, →
8: △, →, □, □, ○, ↓, ↓, ✕
9: ↑, ✕, □, ←, →, ○, ←, ←
10: △, ↑, ○, ✕, □, ↓, ↓, ↓
11: ○, ○, ↑, ←, →, ✕, △, □
13: ←, ←, △, ○, ✕, ✕, ↓, →
15: ←, →, ○, ✕, □, ↓, ↓, ○
16: △, ○, ✕, →, →, ○, □, ↓
18: ○, ✕, →, △, □, ↑, ✕, ✕
20: ↑, ✕, ○, ↑, ←, □, ○, ✕

Solo PSone:
21: ←, ○, △, ↓, ✕, ✕, ✕, ○
22: △, ✕, ↓, ←, →, ✕, ○, □

Operation Winback (PS2)

Tutti i personaggi nel Vs Mode
Nella schermata del 'Press Start', premete ↑, ↓, ↓, →, →, →, ←, ←, ←, ←. Poi, tenendo premuto ○, premete ST►. Selezionate il Versus Mode e tutti i personaggi saranno immediatamente attivabili.
Sblocco del Trial Mode
Nella schermata del 'Press Start', premete ↑, ↓, ↓, →, →, →, ←, ←, ←, ←. Poi, tenendo premuto △, premete ST►. Ora potete selezionare il Trial Mode e impratichirvi in un qualsiasi livello del gioco.
Sblocco del Max Power Mode
Nella schermata del 'Press Start', premete L1, R2, L2, R2, L2, △, ○, △, ○. Ora, tenendo premuto L1, premete ST►. A questo punto potete selezionare il Max Power Mode e avere tutte le armi e le munizioni al massimo.
Sblocco del Sudden Death Mode
Nella schermata del 'Press Start', premete L2, R2, L2, R2, ○, △, ○, △. Ora, tenendo premuto L1, premete ST►. Potrete così selezionare il Sudden Death Mode. Vi basterà un colpo per uccidere un nemico, ma allo stesso modo basterà un colpo a un nemico per uccidere voi...

Tiger Woods PGA Tour 2001 (PS2)

Come distrarre l'avversario
Durante una partita a due giocatori, premete ✕, □, △ oppure ○ mentre il vostro avversario sta prendendo la mira o eseguendo uno swing. Produrrete un rumore stupido e a questo punto ogni tasto premuto emetterà un suono diverso. Per aumentare la gamma di suoni, tenete premuto R1 o R2 mentre premete uno dei tasti.
Maglietta rossa
Completate tutti i 21 percorsi della modalità Play Now per sbloccare la maglietta rossa di Tiger Woods, il che praticamente allinea le gittate di tutte le mazze alle reali, fantastiche prestazioni di Tiger.
Fast forward
Quando un giocatore computerizzato colpisce la pallina, tenete premuti L1 + △ per velocizzare la visualizzazione del colpo.

Fear Effect 2 (PSone)

Galleria di disegni segreti
Caricate il disco 4 e nella schermata dei titoli (quella con scritto 'Press Start'), premete ○, ○, □, L2, □: lo schermo lampeggerà. Ora entrate in *Options*, poi in *Extras* e scoprirete l'Art Gallery segreta. Premete →/← per far scorrere le immagini, tra le quali si distinguono delle signorine molto discinte!

SSX (PS2)

Codicilli
Entrate nel menù delle opzioni, tenete premuti L1 + L2 + R1 + R2 per inserire i codici seguenti.
Tavola Mallora: ○, ○, ○, ○, ○, ✕, △, □. Quando inizierete una gara o un'esibizione, avrete lo snowboard Mallora ai vostri piedi (è invisibile nello schermata di selezione). Vi fa spiccare salti più elevati, regalandovi molto più tempo per l'esecuzione dei tricks.
Statistiche al massimo: ✕, ✕, ✕, ✕, ✕, ✕, ✕, □. Ogni boarder avrà le statistiche (Edging, Speed, Stability Tricks) settate al massimo livello.

La Mummia (PSone)

Codici assortiti
Iniziate una partita, mettete in pausa e quittate. Selezionate *Replay Level*, poi *Bonus Game Modes*. Nella schermata successiva, selezionate *Enter Code* per inserire uno dei codici riportati qui sotto. Avrete a disposizione successivamente anche una lista dei cheat, che potranno essere così attivati o disattivati.
Livello Bonus: △, ✕, △, ○, □, △, ○, ✕
Vite infinite: ○, ○, △, ○, ✕, □, □, ✕
Invincibilità: △, ✕, ○, ○, □, ✕, △, □
Tutte le armi: ○, □, ○, ✕, ✕, △, △, □
Munizioni illimitate: ✕, △, ✕, □, ○, △, □, △

Football Manager Campionato 2001 (PSone)

Codici assortiti
Inserite i seguenti codici al posto del nome e avrete gli effetti indicati:

Tanti soldi: FILTHY RICH (sentirete i tifosi che esultano se il trucco ha funzionato)
Caratteristiche dei giocatori tutte al 90%: SUPERSTARS
Giocatori velocissimi: AMPHETAMINE
Giocatori aggressivi: HARD AS NAILS
Ripresa veloce da un infortunio: POTIONS
Costruzione velocissima stadio: NO CONSTRUCTION
Solo vittorie: LUCKY STREAK
Tattiche e squadre migliori, scelte dal computer: EASY LIFE
Giocatori gratis: YOU THE DADDY

Surfing H3O (PS2)

Surfisti e tavole extra
Completate il gioco a livello Normal e sbloccherete Tyrone King, Lara Barcella, Garella e sei nuove tavole.
Completate il gioco a livello Semi-pro e sbloccherete Morsa, Serena Knox, Jojo e sei nuove tavole.
Completate il gioco a livello Pro e sbloccherete Mikey Sands, Largo, Lyco Sassa e cinque nuove tavole.
Completate il gioco a livello Master e sbloccherete Surfoid e tre nuove tavole.

RC Revenge Pro (PSone)

Sblocco di tutti i tracciati
Nel menu principale, premete L1, R1, R2, □, ○.
Sblocco di tutte le macchine
Nel menu principale, premete L1, L2, R1, R2, ○, □.
Sblocco della coppa successiva
Nel menu principale, premete L1, R1, R2, L2.

Alone in the Dark: The New Nightmare (PSone)

Invincibilità (Edward)
801450D8 0064
Munizioni pistola infinite (Edward)
801452C8 000C
Munizioni fucile infinite (Edward)
801452D0 000C
Salvataggi infiniti (Edward)
301451C4 007E
Invincibilità (Aline)
801450D8 0064
Munizioni pistola infinite (Aline)
801452C8 000C
Munizioni fucile infinite (Aline)
80145300 000C
Munzioni cannone al plasma infinite (Aline)
801452F8 0064
Munizioni pulsar fotoelettrico infinite (Aline)
801452D8 000A
Munizioni sparafulmini infinite (Aline)
80145308 007D
Salvataggi infiniti (Aline)
301451C4 007E

Star Wars Super Bombad Racing (PS2)

(Master Code)
ECA856B4 1435A490
In volo
3CB4EE0B 1456E7B1
Boost infinito
1CBE44141456E7A5

Occhio: i prossimi codici possono essere attivati solo singolarmente, senza attivarne nessun altro.

Ai comandi di un AAT Battle Tank
1CAAA31C 1456E7A6
Nei panni di Darth Vader
1CAAA394 1456E79D
Nei panni di Boba Fett
1CAAA31C 1456E7A7
Piloti "vorticosi"
1CAAA270 1456E6A5
Piloti rimpiccioliti
1CAAA270 1456E765

Army Men: Green Rogue (PS2)

(Master Code)
EC878218 1456E60A
Bio-Strike infinito
4CB505DC 1456E79D
Super mini-gun
4D94DD68 145664B9

Sky Odyssey (PS2)

(Master Code)
EC879814 1456E60A
Tutti gli effetti sonori sbloccati
1CB0A538 61DFB00C
1CB0A53C 61DFB00C
1CB0A540 61DFB00C
Tutti gli aerei sbloccati
1CAF7FA0 61DFB00C
1CAF7FA4 61DFB00C
Carburante infinito
4CAFA25E 145625DD

GunGriffon Blaze (PS2)

(Master Code)
ECB19B60 1438BB8F
Munizioni infinite – Slot 1
4D114920 1456E404
Munizioni infinite – Slot 2
4D1148D0 1456E404
Munizioni infinite – Slot 3
4D114B80 1456E404

ISS Pro Evolution 2 (PSone)

Palla di piombo
80076288 fdd2
Creare un giocatore gigantesco
80076634 3000
Creare un giocatore microscopico
80076634 0500
Supervelocità
8007C1FA 8000

Silpheed (PS2)

(Master Code)
EC86FC70 14384160
Punteggio galattico
1D639F28 14BE598C
1D639F34 14BE598C
Energia galattica
0CBE75FC 1456E79E
4CBE75FC 1456E79F
Tutte le armi
4CBE7454 1456B00C

BIT WORLD

VENDITA PER CORRISPONDENZA

VIA CAVALLOTTI, 98 **TEL.039/2720499**
20052 – MONZA (MI
TEL./FAX039/747171 **WWW.BITWORLD.IT**

PLAYSTATION GIOCHI USA/JAP

BIO HAZARD DIR. CUT	L.115.000
BIO HAZARD2 DUAL SHOCK	L.119.000
BIO HAZARD 3	TEL
BOMBERMAN WORLD	L.39.000
BRAVE SAGA 2	TEL
CAPCOM GEN. 2	TEL
CAPITAN COMMANDO	L.129.000
CAPITAN TSUBASA J	L.149.000
CHANGE GET A ROBOT	L.139.000
CHRONO CROSS	TEL
CHRONO TRIGGER	TEL
CYBER ORG	L.39.000
COSMO WARRIORS ZERO	TEL
DEVILMAN	TEL
DENSHA DE GO	L.89.000
DENSHA DEGO 2	L.109.000
DENSHA DE GO PROFESSIONAL	L.129.000
DENHA DE GO NAGOYA	L.139.000
DINO CRISIS	L.59.000
DINO CRISIS 2	TEL
DRACULA X (JAP)	L.95.000
DRAGON BALL FINAL BOUT	L.89.000
DRAGON BALL Z LEG.	L.89.000
DRAGON BALL Z ULT. B.22	L.89.000
DRAGON QUEST 7	TEL
EINHANDER	L.69.000
ELDERGATE	TEL
FINAL FANTASY TACTICS	TEL
FINAL FANTASY ANTHOLOGY	TEL
FINAL FANTASY 9	TEL
FRONT MISSION 3	L.119.000
EVANGELION	L.89.000
GUNDAM PERFECT 1 YEAR	L.79.000
GUNDAM 0079	L.79.000
GUNDAM CHAR'S C. ATTACK	L.89.000
GUNDAM 1.0	L.79.000
GUNDAM 2.0	L.79.000
GUNDAM GHIRENS GREED	TEL
HOKUTO NO KEN 2	TEL
JADE COCOON	L.59.000
J.L. PERFECT STRYKER 99	L.79.000
YUNA FINAL EDITION	L.59.000
LEGEND OF MANA	TEL
LIBERO GRANDE 2	TEL
LUNAR SILVERSTAR STORY 4CD	L.145.000
LUNAR 2 ETERNAL BLUE	TEL
LUPIN III	L.89.000
LUPIN III PUNCH THE MONKEY	TEL
KING OF FIGHTERS 96	L.79.000
KING OF FIGHTERS 98	L.119.000
KING OF FIGHTERS 99	L.139.000
MACROSS VFX1	L.79.000
MACROSS FORTRESS	L.129.000
MACROSS VFX2	L.139.000
MARVEL VS STREET FIGHTER	L.59.000
METAL GEAR SOLID VR MISSION	L.49.000
METAL GEAR SOLID INTEGRAL	L.99.000
METAL SLUG	L.89.000
PATLABOR	TEL
POCKET JIMAN	L.59.000
POCKET FIGHTER	L.39.000
RAY CRISIS	L.139.000
RAYSTORM (JAP)	L.89.000

PLAYSTATION GIOCHI USA/JAP

RANMA 1/2	L.139.000
RAIDER V3	TEL
RHAPSODY	L.129.000
ROBOT DANDY	L.129.000
ROCKMAN X 5	TEL
S.HERO SAKUSEN	TEL
S.ROBOT WAR F	L.119.000
S.ROBOT WAR F FINAL	TEL
S.ROBOT WAR COMPLETE BOX	L.119
S.ROBOT WARS ALPHA	TEL
ROCKMAN X 5	TEL
SAILOR MOON	L.139.000
SHADOW MADNESS	L.59.000
SD GUNDAM G ZERO	L.129.000
SD GUNDAM G CENTURY	L.75.000
SLAYER ROYAL 2	L.139.000
STRIDER 1&2	L.149.000
TALES OF ETERNIA	TEL
TASTUNOKO FIGHT	TEL
THOUSAND ARMS	L.119.000
TIME BOKAN	L.89.000
TOBAL 2	L.89.000
VALKIRYE PROFILE	TEL
VANISHING POINT	TEL
WINNING ELEVEN 2000	TEL
J.L. WINNING ELEVEN 2000 2° PART	TEL

GIOCHI USATI:

BLOODY ROAR	L.29.000
CYBER ORG	L.29.000
C.MCREE RALLY	L.19.000
COMMAND & CONQ. RED ALLERT	L.29
DINO CRISIS	L.39.000
FIFA 2000	L.29.000
FIFA 98	L.19.000
F199	L.35.000
GAUNTLET LEGEND	L.29.000
GRAN TURISMO	L.25.000
GRAN TURISMO 2	L.39.000
INT.S.S. SOCCER EVOLUTION	L.29.000
MICROMACHINE	L.19.000
PARODIUS	L.25.000
PITFALL 3D	L.19.000
ROCK'N'ROLL RACING 2	L.29.000
SINDACATE WARS	L.29.000
TEKKEN 2	L.19.000
TOCA TOURING CAR	L.19.000
URBAN CHAOS	L.29.000
WINNING ELEVEN 3	L.25.000
V-RALLY 2	L.29.000

CD MUSICALI:

DRAGON BALL Z	L.29.000
SAILOR MOON	L.29.000
RANMA 1/2	L.29.000
MACROSS	L.29.000
CITY HUNTER	L.29.000
MAISON IKKOKU	L.29.000
FINAL FANTASY 7	L.29.000
FINAL FANTASY 8 4CD	L.95.000
HOKUTO NO KEN	L.29.000
DRACULA X	L.29.000

ACCESSORI

PLAYSTATION UNIVERS. PSONE	TEL
CONTROLLER PER DENSHA DE GO	L.89.000
JOYPAD COMPATIBILE	L.9.900
MEMORY CARD 15B	L.9.900
MEMORY CARD 120B	L.27.000
MEMORY CARD 360B	L.39.000
MULTITAP	L.39.900
PAD DUAL SCHOCK	L.29.000
PISTOLA+PEDALIERA	L.29.000
POCKET STATION	L.99.000
PRESA PAL ANTENNA	L.19.000
PRESA ANTENNA PER GIOCHI USA/JAP	L.39.000
CAVO SCART RGB	L.15.000
VOLANTE+PEDALIERA CON VIBRL.	79.000
TAPPETO PER DANCING GAME	L.39.000
VIDEO CD CARD	L.89.000
MOUSE	L.19.000
BORSA PORTA CONSOLE	L.39.900
CONVERTITORE ACTIONREPLY PERMETTE DI VEDERE TUTTI GIOCHI USA/JAP PAL DAL PLAYSTATION PAL	L.29.900

MODIFICA USA/JAP/EURO
L.40.000

PLAYSTATION 2 GIOCHI JAP:

BLADE PARADISE MARU	TEL
ARMORED CORE II	TEL
BOUNCER	TEL
DEAD OR ALIVE 2	L.149.000
DNA DARK NATIVE	TEL
DRIVING EMOTION	L.149.000
SSX EXTREME RACING	L.199.000
FIFA SOCCER	L.149.000
FIFA 2001	TEL
GUNDAM G-SAVIOR	L.189.000
GUNGRIFFON BLAZE	TEL
OLIMPIC 2000	L.169.000
ORPHER	TEL
JIKKYOU WORLD SOCCER F. EDITION	TEL
TEKKEN	L.169.000
MOBILE SUITE GUNDAM	TEL
MOTO GP NAMCO	TEL
ONIMUSHA	TEL
RIDGE RACER V	L.159.000
ROCKMAN X 5	TEL
SILENT SCOPE	TEL
SILPHEED	TEL
SUNRISE HERO R	TEL
GRADIUS 3&4	L.159.000
WILD WILD RACING	TEL
WIN BACK	TEL
WINTER GAMES SNOWBOARDING	TEL

ACCESSORI: MEMORY CARD 8MG.
SUPPORTI VERTICALI DUAL SHOCK

GIOCHI PSX2 USA/PAL:

F1 CHAMPIONSHIP	TEL
WORLD IS NOT ENOUGH	TEL
X-SQUAD	TEL
WARRIORS OF MIGHT & MAGIC	TEL
CARRIER	TEL
ONIMUSHA	TEL
UNREAL TOURNAMENT	TEL

PLAYSTATION 2 PAL

INTERNATIONAL

a cura di
Matteo Bittanti

feed*back*
mbittan@tin.it

MBF TODAY

AVAILABLE AROUND THE WORLD?

JULY/AUGUST

Ah, la Califoggia, il paese dei balocchi elettronici. Matteo Bittanti, apprendista mastro ciliegia, consumatore indefesso di succhi Odwalla ed energy drinks al guaranà maté, gotu kola e khat, collabora regolarmente da San Francisco per **Super Console** ed altre testate. Dopo il pareggio romano dei Montella al noventesimo ha dato una testata al muro e ne porta tuttora le conseguenze. Leggere per credere.

Paura & Delirio a Los Angeles

"La nebula rossastra sprizza dal beccuccio
facendo il rumore più bello del mondo (...)
pensa Crash mentre osserva con visione periferica
il pulviscolo eiettato che attraversa quei venti centimetri
di aria fredda, le particelle infinitesime di chimica
color sangue scarlatto che vanno a morire
sui granuli d'intonaco cambiandolo per sempre."
(Stefano Massaron, *Graffiti*)

"And now, Ladies and Gentlemen,
we would like to do for you a medley"
(Flexus Intro, *Ninja Cuts*, Ninja Tune)

Los Angeles, circa 2001, il centro del mondo, dove "sta succendendo", *hic et nunc*, la settima edizione dell'*Electronic Entertainment Expo*. L'etre di ellei. Settecentocinquanta prodotti presentati da quattrocento aziende provenienti da tutto il mondo. Tre giorni all'insegna del *bum bum bum*, un tour de force audio-visuale che ha luogo in quel paradigmatico non-luogo che è il Convention Center della città più marcia e putrida della California. All'etre di ellei il silicio si confonde col silicone ed il bastoncino della gioia vibra in continuazione, un'esplosione di pop(pe) art che lascia un attimino attoniti. *Oppai*, ovunque. All'etre di ellei, rococo e kitsch, moderno e retrofuturismo coesistono con una naturalezza che trascende ogni possibile logica e coerenza: all'high-tech in display negli stand è giustapposto il feticismo retroludico di Intellivision e Atari (magari) 2600, vera attrazione del party Sony [che, del resto, non ha mai avuto rispetto per gli anziani, li ricicla come *spectacle*, in senso debordiano/debordante]. Un *pastiche* in full effect. All'etre di ellei è facile farsi incantare dalle sirene ancorate agli stand, ragazze immagine nel tempio dell'immagine. L'etre di ellei è un musical alla *Moulin Rouge*, un film, un video musicale, un parco di divertimenti con attrazioni virtuali e non, un grande circo, un asilo, uno shopping center, una discoteca, una colossale sala giochi. L'etre di ellei è tutto questo ed altro ancora, sintesi perfetta di spazi allo stesso tempo familiari e sconosciuti, un'antologia di locazioni generiche come i fondali dei picchiaduro. L'etre di ellei è un metaluogo, un luogo che contiene e trascende infiniti luoghi virtuali. Come le esposizioni universali ottocentesche, anche l'etre di ellei mira a stupire il pubblico con gli ultimi ritrovati tecnologici e nel contempo a predisporre nuove forme di consumo, creare nuovi bisogni, alimentare il consumismo iconografico. Mi aggiro tra i vari stand, buttando l'occhio sulla cartina, per non perdermi, cerco punti di riferimento, esploro il territorio alla ricerca di scorciatoie e passaggi segreti, mi improvviso cartografo [nota mentale: preparare una strategy guide dell'etre 2002 e proporla a Brady Games o Prima Publishing]. Dappertutto, televisori, schermi, monitor che vomitano costantemente immagini ad alta risoluzione. Cavalco come un surfer d'argento le onde elettromagnetiche. Le immagini in movimento mi ipnotizzano, mesmerizzano, seducono... Vorrei distogliere lo sguardo, ma non ci riesco. L'etre di ellei è una grande allucinazione perversa, un incubo collettivo, un videogame in multiplayer, un insistente universo persistente, irrimediabilmente bidimensionale, con le sue casette di compensato che non resisterebbero al soffio di lupo Ezechiele. Dal punto di vista architettonico, l'etre di ellei è come un intricato labirinto progettato dall'architetto folle di *Inferno e Suspiria*, so già che non riuscirò mai ad uscire vivo, ma in compenso ho tre vite e se recupero il power up salgono a quattro. Mi giro per vedere se il minotauro mi insegue... Sono bloccato in un livello di **Doom**, prigioniero dei suoi gironi infernali. L'etre di ellei è un RPG in cui game designer, ammaestratori di leoni, pierre, addetti alla sicurezza, giornalisti, accademici, personaggi carismatici, gregari e infiltrati vari interpretano il loro ruolo alla perfezione. Il mio occhio indugia sui volti stremati, pallidi ed emaciati dei visitatori, vittime di miraggi virtuali, esauriti dall'eccesso di immagini. Veri e propri zombie muniti di zainetti sony-microsoft-nintendo, pubblicità su due zampe gratuita, branding a manetta. Stendo con una cacciavitata nel cranio un paio di morti viventi che avanzano barcollando nell'agglomerato di cemento-acciaio, fibra di vetro, resina di plastica del Convention Center. All'etre di ellei finisci per essere assalito da un senso di angoscia perché l'offerta in display eccede lo sguardo. Ti prende l'ansia di vedere tutto, di ingollare l'ingollabile come il Gollum tolkeniano, ma è quasi impossibile, maledizione. Vorresti vedere tutto e giocare tutto, ma come a Disneyland, bisogna fare i conti con le interminabili code, le attese snervanti, la pazza folla, gli appuntamenti, l'aria fritta, le patatine unte. Non resta che smettere di combattere e lasciarsi trasportare dalla corrente elettrica, galleggiare nel *mare magnum* delle immagini, annegare nel vortice, nel golgo, nel *maelstrom*. All'etre di ellei, le categorie dello spazio e del tempo sono annullate, cancellate, ridefinite. Una delle cose che si imparano presto è che la distanza tra un padiglione e l'altra non è fissa, ma variabile. A volte impieghi dieci secondi per andare dal punto A al punto B, altre volte dieci minuti perché la tua attenzione è catturata da qualcosa di inedito, nuovo, originale, che ti era sfuggito prima. La distanza tra gli stand è infinita, direbbe Zenone. E' facile cadere vittima di loop spazio/temporali: un amico è rimasto intrappolato in uno dei padiglioni per ore, era convinto di essere da Electronic Arts ed invece si trattava di Sierra, pensa te. Per risparmiare tempo [*"La pausa pranzo è per i perdenti,"* Michael Douglas, *Wall Street*, 1987], rumino una barra energetica *Fuel Plax Lite* di Twin Labs che sa di catrame, ma in compenso consegna quarantacinque grammi di proteine al mio stomaco e solo uno punto cinque di grassi non polinsaturi e poi c'è anche lo ZMA che incrementa la tonicità muscolare e poi fa rima con DMA. Cosa si nasconde dietro agli stand? Il babau, forse? Un gruppo di terroristi libanesi che tengono in ostaggio un hare-khrisna, khrisna-hare? No, dietro alle "porte chiuse" si svolgono incontri strategici, *peep show* che titillano l'ego dei giornalisti sgamati, visioni proibite di giochi in fase di sviluppo per piattaforme che non esistono ancora se non nell'immaginazione di visionari. Non aprite quella porta. Alle cinque del pomeriggio i pensieri si fanno opachi, obliqui, trasversali e mi immagino a battere a casaccio i tasti di un Sony Vaio che non ho

[ancora] ma che sogno [ad occhi chiusi spalancati]. Sono ebbro ed apatico allo stesso tempo, elettrico e radioattivo, stordito da suoni e tuoni, accecato da raggi laser, effetti/affetti speciali, spaziali, speziali sudore umori [r]umori stimulazione audio-visuale-olfattiva nel regno della simulazione. Follia a destra, follia a sinistra. Paura e delirio a Los Angeles. Deambulo tra i vari stand come un flaneur post-metropolitano. Il mio senso di identità è messo a dura prova dal fango digitale, trovo conforto nel badge, che mi restituisce un precario senso di sicurezza. Colgo parole che appartengono a lingue che non conosco, parole lontane sempre vicine profferite da un pubblico eterogeneo, cosmopolita, come la California, altro meta-luogo che ha fatto del multiculturalismo il suo imperativo categorico. L'etre sta in rapporto metonimico con Los Angeles [è un frattale o una frittella?], non ha centro né periferia, inizio né fine, è la città di quarzo di Mike Davis. L'etre come L.A. è prima di tutto uno spazio mentale. All'etre di ellei non esiste la stasi. Al contrario, il movimento è costante, rutilante e chi si ferma è perduto, *curre curre quagliò*, *curre* agli appuntamenti, *curre* a recuperare i press kit, *curre* de qua, *curre* de là. Il montaggio è frenetico, stile emtivi. Ad intervalli regolari, mi teletrasporto nel media center, la casa base, tana libera tutti, il rifugio, la baita. Il media center è anche il *Centro del Mondo*, per parafrasare il titolo dell'ultimo film di Wayne Wang [che per altro racconta le vicende di un nerd appassionato di **Quake**. Mi passi il lecca lecca?]. Il media center ti consente, tra le altre cose, di fruire le esperienze mediate dell'etre in forma mediata, sullo schermo, è una mediazione al quadrato, l'etre alla distanza di un clic. Il media center offre scampo all'immediatezza dell'immagine mediata, anche se bisogna fare i conti con la ragazzina dai capelli rossi che starnazza in continuazione [*"The media center is closing in fifteen minutes"*]. L'etre di ellei è il villaggio globale, una simulazione perpetua senza baricentro-piazze-strade. Qui è tutto bidimensionale come in un colossale Panorama ottocentesco. I frequenti pellegrinaggi a Starbucks® (*don't let your friends go to starbucks*) ti consentono di respirare un po' dell'aria giallognola e malata di Los Angeles e sottrarti alle scene grottesche della fiera, tipo giornalisti che inseguono pierre untuosi e lascivi per elemosinare inviti a party, barattando senza ritegno copertine e spazi editoriali. Da Starbucks® nessuno sa il tuo nome e nemmeno il tuo nickname, ma non importa. Da Starbucks® dopo tutto non devi fare altro che scaricarti giù per il gargarozzo (ma si dirà ancora gargarozzo?) una tripla dose di caffeina impastata al caramello che la *barista* ispanica ti allunga con scarso entusiasmo. E la droga fa il suo effetto, perché quando mi ributto nel circo virtuale, caffeinato ed isterico, i colori mi sembrano all'improvviso più brillanti, le luci fosforescenti, traslucenze techno-ludiche, molto groove, gli aromi sono un misto di mcdonald's taco bell euro coffee sushy boy jack in the box detergente misto e sorrido beatamente a tutti come un beota. Ologrammi, vedo ologrammi ovunque. Cammino per le strade della città virtuale e non mi sento più solo, cammino in uno stato che non è né di veglia, né di sogno, piuttosto un dormiveglia ludico, anestetizzato dall'eccesso di tecnologia, come direbbe McLuhan. All'etre di ellei mancano i *tapis roulant*, sarebbe fantastico spostarsi da uno stand all'altro senza muoversi come nel video di Jamiroquai e vedere l'invedibile. All'etre di ellei ci vorrebbero anche carrelli della spesa per fare man bassa di freebies, gadget e altre aberrazioni che finiscono inesorabilmente nei cestini degli hotel quando ci si rende conto che nella valigia di spazio proprio non c'è n'é. [*"The media center is closing in ten minutes"*]. All'etre di ellei i cellulari squillano in continuazione. All'etre di ellei tutti vanno in giro con palmari e visori perché se non hai un palmare o un visore di questi tempi non sei nessuno. Qui i cliché diventano Cliè. I commenti più comuni all'etre di ellei sono: *"cazzo, i videogiochi ormai sono morti"*, *"cosa hai visto di bello?"*, *"Spettacolare Choke Destruction!"* (gioco assolutamente inesistente, sparato giusto per vedere l'effetto che fa) *"Ah, si, certo, ha degli effetti di luce paurosi"* (risposta di *rigueur*), *"Microsoft è finita"*, *"dov'è che si può bere un caffé decente?"*. All'etre di ellei Shigeru Miyamoto, Hideo Kojima, Will Wright, Warren Spector e gli altri sono venerati come pop star, idoltratati come Allegra Geller, *eXistenZ* non è poi così lontano, forse è già obsoleto. L'esotico diventa esoterico e l'erotismo si fa palpabile, del resto la San Fernando Valley – il pornomondo per (bassa) definizione – è a uno scaracchio, e mi sorprendo a chiedermi se le standiste si sforzano di assomigliare alle idoru o viceversa. L'immagine si fa più reale del reale. Ne aveva già parlato Eco nei suoi viaggi nell'iper-realtà (ed era il millenovecentosettantacinque). Lo aveva ribadito poi Baudrillard (leggete *America* per capire l'Italia di oggi). Mi vedo riflesso in uno schermo e mi sento Dorian Gray, ma al rovescio: mentre i quadri elettronici – ossia il modello – diventano ogni anno sempre più perfetti, l'originale in carne ed ossa decade, invecchia, imputridisce. Mario è sempre più giovane, ma chi controlla Mario è sempre più vecchio. Eppure dentro mi sento ancora un bambino alla sua prima esperienza al circo, euforico, elettrico, persino radioattivo, vorrei baciare ed abbracciare tutti, smanettare i joystick fino all'inesorabile game over, farmi coinvolgere dall'orgia digitale, dal festoso baccanale. Un volto familiare si materializza fuori dal caleidoscopio di colori a scatti come i pixel di un gioco senza geforce tre per scomparire poco dopo nella bolgia. *"Uela emmebieffe"* mi apostrofa qualcuno che non riconosco sulle scale mobili... Gli urti a cui era sottoposto il cittadino della metropoli di cui parlavano Baudelaire e Benjamin si sono fatti più intensi e dolorosi. Luci intermittenti, un bombardamento di suoni da ogni direzione possibile ed impossibile. Sperimento una sensazione di alien-azione completa, sono fuori dal mio corpo e ho molta paura, l'aria condizionata mi condiziona il respiro, cado vittima di un attacco di epilessia fotosensibile durante una partita a **Frequency**. Un fitta di nichilismo mi coglie impreparato e non ho neppure il Percodan da mixare al Red Bull. Mi sento scarico come una duracell dopo quindici ore filate di effe zero advanced. Sono in quel peculiare stato mentale che si raggiunge solo con sostanze sospette o dopo sei ore filate di **Metal Gear Solid**, sono qui ma al tempo stesso sono da tutt'altra parte, assente. Sullo schermo, dentro lo schermo, dietro allo schermo vivo la mia esperienza di dislocazione e di schizofrenia con relativa tranquillità. Mi prende un senso di vertigine, mi vedo in terza persona e non riesco più a tornare alla prima, cerco di cambiare inquadratura ma fallisco miseramente. La sindrome di Stendhal mi cattura e poi mi lascia e poi mi cattura ancora. [*"The media center is closing in five minutes"*]. Incongruenze. Ellei confidential: veni, vidi, video (games). [*"The media center is now closing"*].

Douglas Adams, 1952-2001

L'undici maggio duemila e uno, in quel di Santa Barbara, un'ora e mezza di macchina dal convention center di ellei, Douglas Adams veniva stroncato da un attacco cardiaco. L'autore di opere quintessenziali come la quadrilogia della "Guida Galattica dell'Autostoppista" e "Dirk Gently: investigatore olistico", ha messo la sua firma anche ad una serie di prodotti elettronici [indimenticabile *Starship Titanic*, surreale avventura spaziale permeata dall'irresistibile *sense of humor* britannico ed "interpretato" da Terry Jones dei *Monty Python*]. Adams ha figliato personaggi come Ford Prefect, Zaphod Beeblebrox e lo stesso Dirk Gently, eroi di quella parte della popolazione che apprezza la parola stampata oltre all'immagine in movimento. L'ultimo messaggio di Douglas Adams all'umanità è *"Vivete. Esplorate. Siate parte di questo mondo perché anche se non volete crederlo, questo mondo è sicuramente parte di voi. Dunque approfittatene finché potete."* Non possiamo che chiudere questo breve necrologio con "arrivederci e grazie per tutto il pesce". Ci mancherai, Douglas.

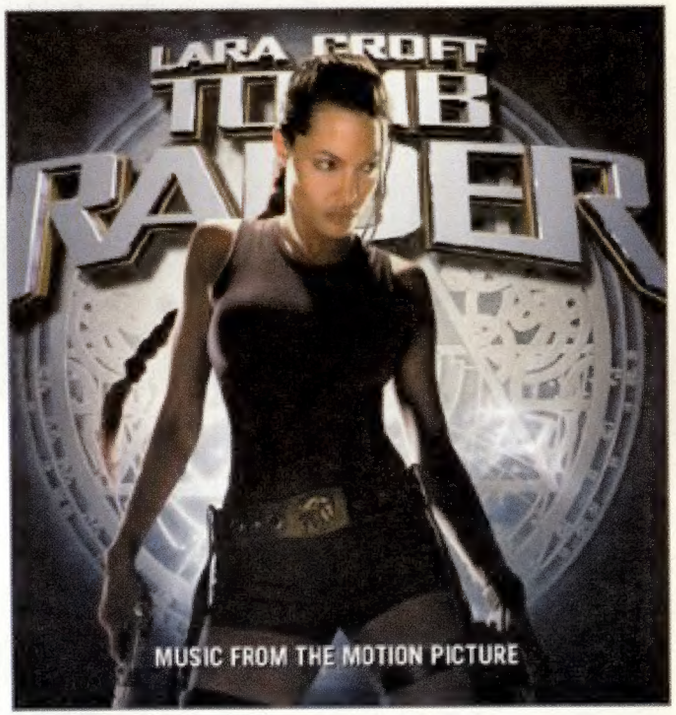
[r]umori

tomb raider original soundtrack [*Elektra*]

Angelina Jolie, scanottata e super sexy come d'uopo, adorna la copertina di un soundtrack a dir poco esplosivo. Quindici tracce spumeggianti firmate da artisti del calibro di Fat Boy Slim, Chemical Brothers, Moby, Fluke, Grove Armada e Letfield. Brillante anche il brano di Basement Jazz (il cui secondo album, Rooty è appena stato pubblicato da Astralwerks), "Where's Your Head At". Il genere hip hop è degnamente rappresentato da Missy Elliott feat. Nelly Furtado ("Get Ur Freak On"), Oxide & Neutrino, ma sopratutto Outkast, con "Speedballin'". A completare l'idiosincratica selezione, Nine Inch Nails, BT e Bosco, con il poppeggiante "Satellite". Ah, c'è pure questo gruppo irlandese, U2, con "Elevation". Recensione del film sul prossimo numero di **Super Console**.

altrisuoni**ultrasuoni**

stereo mc's	**deep down and dirty**
fila brazillia	**anotherlatenight**
everything but the girl	**back to mine**



PrimoPiede

PRIMO PIEDE - SUPER CONSOLE - VIA XXV APRILE, 3 - 20091 BRESSO (MI)
E-MAIL: superconsole@futura-ge.com

Attenzione: la redazione di **Super Console** non si assume alcuna responsabilità per il contenuto delle inserzioni presenti in questa pagina, né per la loro veridicità.

VENDO per PSone i seguenti giochi originali ed in perfette condizioni a L25.000 cadauno: **Rally Cross**, **Formula 1 '97**, **Tekken 2**, **Die Hard Trilogy**, **Street Fighter Alpha 2**, **Destruction Derby**, **Total NBA '97**. Spese di spedizione a carico del destinatario. Potete inviare un'e-mail all'indirizzo sepper@freemail.it o telefonare al numero 0328/3317361 (ore serali) e chiedere di Giuseppe.

CERCO per PlayStation 2 in versione PAL: **Dead or Alive 2**, **Shadow of Memories**, **Rayman Revolution**, **Quake III Revolution**, **MDK 2 Armageddon**, **SSX**, **Moto GP**, **Ridge Racer V** e **Dinasty Warriors 2**. Cerco invece per PSone: **Vagrant Story**, **Dino Crisis 2**, **Alone in the Dark 4** e **Parasite Eve 2**. Annuncio valido solo per Napoli e provincia. Per informazioni telefonare allo 0380/3193666 e chiedere di Marco.

VENDO i seguenti giochi: **Castlevania** per Game Boy Advance, **Bangaioh** per N64, **Dracula X**, **Radiant Silvergun**, **Haunted Casinò** per Saturn, **Dracula X**, **Winds of Thunder**, **Soldier Blade** per PC Engine, **Zeroigar** per PC FX, **Y's 3, Joe & Mac** per Super Famicom. Tutti originali giapponesi. Ho altri giochi in vendita e/o da scambiare. Per informazioni telefonare al numero 0339/7543119 e chiedere di Max oppure inviare un'e-mail all'indirizzo megatone@tin.it

VENDO Sega Dreamcast in versione giapponese con un joypad, una memory card ed i seguenti giochi: **Power Smash**, **Soul Calibur**, **Sonic**, **Sega Rally 2**, **Shen Mue**, **Zombie Revenge**, **Buggy Heat**, **House of the Dead** + pistola e **BioHazard Code Veronica** il tutto a L.500.000. Per informazioni telefonare al numero 0338/1267344 e chiedere di Stefano.

VENDO al miglior offerente Neo Geo SNK con scatola originale, come nuovo, con diverse cartucce. Per informazioni telefonare al numero 011/9017811 oppure al numero 011/4732442 e chiedere di Giorgio.

CERCO per PSone in versione PAL i giochi **Raiden Project** e **Street Fighter Collection 2**. Per informazioni telefonare al numero 050/541094 e chiedere di Luca.

CERCO per PSone i giochi **Snatcher** e **Xevious 3D/G**. Per informazioni telefonare al 095/605522 e chiedere di Giuseppe.

VENDO Sega Dreamcast (JAP con chip di modifica universale) con VMS, Purupuru Pack, volante originale Sega, arcade stick Sega, light gun Sega e i seguenti giochi: **Marvel Vs. Capcom 2** (JAP), **GT Homologation Special** (JAP), **Crazy Taxi** (JAP), **Soul Calibur** (JAP), **Sega Rally 2** (JAP), **Virtua Cop 2** (JAP) **House of The Dead 2** (JAP), **Power Stone** (JAP), **Power Stone 2** (JAP) **Dragon Blood** (PAL), **Virtua Tennis** (PAL), **NBA 2K** (PAL), **Soul Fighter** (PAL), **Shadowman** (PAL), **Omikron The Nomad Soul** (PAL), **V-Rally 2** (PAL), **Hidden and Dangerous** (PAL), **Euro Soccer 2000** (PAL), **Uefa Striker** (PAL), **Soul River** (PAL), **MDK2** (PAL) e **Slave Zero** (PAL). Il tutto in ottime condizioni e solo in blocco a L.650.000. Se interessati telefonare ore pasti al numero 0737/83254 e chiedere di Francesco. Si offre e si richiede massima serietà.

CERCO per PSone il gioco **Lunar Silver Star Story Complete** (JAP). Compro solamente se in perfette condizioni e completo in ogni particolare. Pago massimo L120.000 incluse spese di spedizione. Per informazioni elefonare al numero 049/5968913 ore serali e chiedere di Tiziano.

VENDO per PlayStation2 **FIFA 2001** (PAL) con scatola e libretto, tutto come nuovo. Prezzo da concordare. Per informazioni mandare un'e-mail all'indirizzo carlowrc@hotmail.com

VENDO per PS2 PAL **Zone of the Enders**, come nuovo, a L.75.000 (comprende la demo giocabile di **MGS2**). Vendo inoltre **Tomb Raider 4** per PSone PAL, in perfetto stato, a L.30.000. Vendo i suddetti giochi anche in blocco a L.95.000. Per informazioni mandare un'e-mail all'indirizzo tiborpul@tin.it

VENDO per PS2 i seguenti giochi in versione PAL: **Moto GP** (L.35.000), **F1 Championship Season 2000** (L.35.000), **Ridge Racer V** (L.35.000). Inoltre vendo per PSone i seguenti giochi in versione PAL: **Dino Crisis 2** (L.35.000), **TOCA WTC** (L.25.000). Spese di spedizione a carico del destinatario. Per informazioni telefonare dopo le ore 20 al numero 0331/844131 e chiedere di Alessandro.

NEXTMONTH

Reduce da una performance tutt'altro lusinghiera con l'atteso **The Bouncer**, SquareSoft libera il suo cavallo di battaglia per dimostrare cosa sia realmente capace di offrire sul piatto siliceo di PlayStation2. **Final Fantasy X: la recensione.**

sul numero di **settembre**

TRIAX 300 LINEAR. FORMA ERGONOMICA SAGOMATA PER FUNZIONALITÀ E COMFORT OTTIMALI.

Toll Free Number 800-55 00 55

GAME OVER
GAME BOY ADVANCE
GAME BOY ADVANCE™ Console quality gaming anywhere.
Nintendo®
GAMING 24:7
TM and © are trademarks of Nintendo Co., Ltd. © 1983 2001 Nintendo.
Distribuito in Italia da Nuova Ceppi Ratti S.p.A. - Firenze